

UMA MENSAGEM IMPORTANTE!

Esta é uma revisão e rediagramação da *Guilda dos Escribas de Tredroy* (<http://t.me/modulobasico>) com base na tradução original feita pelo Giovanni Zanelato, que apresenta a obra abaixo:

Este livro foi traduzido com muito empenho para que o **GURPS** ainda tenha uma vida longa. A tradução de cada livro consome uma quantia de tempo muito grande e eu faço isso com muita satisfação sacrificando meu tempo para traduzir e diagramar esses livros e disponibilizá-los de graça (e será sempre de graça) para todos os jogadores e mestres que se interessarem.

Mas infelizmente uso meu tempo livre para obter renda extra de outras formas sobrando pouco tempo para eu me dedicar às traduções e família. Sendo assim, estou pedindo uma pequena contribuição via Apoia-se.

Acesse minha página no Apoia-se: <https://apoia.se/rpgtraduzido> e contribua para que esse trabalho continue e seja mais eficiente, mais livros demorando menos.

Se esse livro foi-lhe útil de alguma maneira, você também pode contribuir fazendo uma doação. Para isso entre em contato comigo pelo inbox do Facebook ou email: gzanelato@bol.com.br

Serei muito grato às pessoas que me derem esse apoio financeiro e também aos que me deram o apoio moral nos comentários do Facebook.

Para mais livros traduzidos acesse:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fFD-8-qAidbAuyB5SIb8jjm6AaXM-r2B?usp=sharing>

Para falar comigo, siga:



<http://www.facebook.com/giovanni.zanelato.9>



[@zanelatogiovanni](https://www.instagram.com/zanelatogiovanni)

GURPS®

Quarta Edição

MAGIA™



POR STEVE JACKSON, S. JOHN ROSS,
E DANIEL U. THIBAUT

STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

MAGIA™



Baseado no *GURPS Magia* escrito por STEVE JACKSON
e *GURPS Grimório* por S. JOHN ROSS e DANIEL U THIBAUT

Compilado por MICHAEL SUILEABHAIN-WILSON

Editado por ANDREW HACKARD e JEFF ROSE

Arte de Capa por ABRAR AJMAL, ROBERTO CAMPUS, KIRK REINERT, ROMAS,
DOUGLAS SHULER, ROGÉRIO VILELA, e JOHN ZELEZNIK

Ilustrado por ABRAR AJMAL, DOUGLAS SHULER, BOB STEVLIC, e ERIC WILKERSON

Diagramas de Pré-requisitos de Mágicas por MICHELLE BARRETT



ISBN 1-55634-733-2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

STEVE JACKSON GAMES

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4	<i>Dissipando Mágicas Sustentadas de Toque e Projétil</i>	14	ENCANTAMENTO DE ARMAS.....	62
1. PRINCÍPIOS DA MAGIA	5	<i>Modificadores de Longa Distância.....</i>	14	ENCANTAMENTO DE ARMADURAS.....	66
<i>Glossário de Termos de Magia</i>	5	INVENTANDO NOVAS MÁGICAS.....	14	PREÇOS DE ARMADURA PEÇA POR PEÇA..	66
O APRENDIZADO DA MAGIA.....	6	Mágicas Criadas pelos Jogadores..	15	ENCANTAMENTOS LIMITANTES	68
À Procura de um Professor.....	6	<i>Projetando Personagens Mágicos ...</i>	15	INSTRUMENTOS MÁGICOS	69
Pré-requisitos	6	2. ITENS MÁGICOS	16	<i>Encantamento Devocional</i>	71
<i>Mana</i>	6	Encantamento	16	9. MÁGICAS DO FOGO	72
OPERAÇÕES MÁGICAS	7	Controlando	16	<i>Elemental do Fogo Pequeno</i>	76
TABELA DE FALHAS CRÍTICAS	7	<i>Encantamento de PdJ</i>	17	10. MÁGICAS SOBRE ALIMENTOS..	77
EM OPERAÇÕES MÁGICAS	7	Itens com Encantamentos Múltiplos..	18	11. MÁGICAS DE PORTAL	80
Distração e Lesões	7	Encantamentos Sem Itens.....	18	12. MÁGICAS DE CURA.....	88
Operador e Objetivo.....	7	Encantamentos Sem Mágicas	18	13. MÁGICAS DE ILUSÃO E	
Tempo Necessário	7	<i>Interrupções</i>	18	CRIAÇÃO	95
Custo em Energia.....	8	USANDO ITENS MÁGICOS	19	<i>Ilusões Assustadoras</i>	95
Rituais Mágicos.....	8	Controlando Itens Mágicos.....	19	14. MÁGICAS DE	
<i>Regra Opcional:</i>		COMPRANDO ITENS MÁGICOS.....	20	RECONHECIMENTO	100
<i>Ingredientes Mágicos</i>	8	<i>Custos das Gemas de Energia.....</i>	20	ADIVINHAÇÃO	108
Limites de Efeito.....	9	Vendendo Itens Mágicos.....	21	Formas Comuns de Adivinhação..	108
Duração dos Efeitos e		ECONOMIA E ENCANTAMENTO	21	15. MÁGICAS	
Manutenção de uma Mágica.....	9	<i>Descrições das Mágicas</i>	22	DE LUZ E TREVAS.....	110
<i>Regra Opcional:</i>		3. MÁGICAS DO AR	23	16. MÁGICAS DE	
<i>Rituais Mágicos Alternativos.....</i>	9	MÁGICAS DE ESPÍRITO ELEMENTAL.....	27	QUEBRAR E CONSERTAR..	110
<i>Mágicas Secretas</i>	9	<i>Elemental do Ar Pequeno.....</i>	28	17. METAMÁGICAS	121
<i>Cancelando Mágicas</i>	10	4. MÁGICAS SOBRE ANIMAIS...29		MÁGICAS DE CONEXÃO	130
Fazendo Novas Mágicas		Híbridos	29	18.MÁGICAS DE	
Enquanto Mantém Outras.....	10	5. MÁGICAS DE		CONTROLE DA MENTE	133
		CONTROLE DO CORPO	35	19. MÁGICAS DE	
		6. MÁGICAS DE COMUNICAÇÃO		DESLOCAMENTO	142
		E EMPATIA	44		
DIFERENTES TIPOS DE MAGIA.....	11	7. MÁGICAS DA TERRA	50		
Escolas de Magia	11	<i>Elemental da Terra Pequeno</i>	55		
Classes de Mágicas.....	11	8. MÁGICAS DE ENCANTAMENTO..56			
<i>Magia Cerimonial</i>	12	<i>Golem de Barro</i>	59		
<i>Mágicas de Área em</i>					
<i>um Mapa de Combate.....</i>	13				
<i>Cajados Mágicos</i>	13				



Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor-Chefe ■ ANDREW HACKARD
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Gerente de Produção ■ MONIQUE CHAPMAN
Design de Páginas ■ PHILIP REED
Produção Artística ■ JUSTIN DE WITT

Revisão de Provas ■ MONICA STEPHENS
Gráfica ■ MONICA STEPHENS
Director de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ■ ANDY VETROMILE
GURPS FAQ a Cargo de ■ STÉPHANE THÉRIAULT

Material adicional de Drew Bittner, Graeme Davis, Lee Gold, Ken Hite, Marc Janssen, Hunter Johnson, Steve Kenson, Chris McCubbin, Walter Milliken, Steffan O'Sullivan, W. Dow Rieder, Sean Punch, Brett Slocum, William H. Stoddard e Jonathan Woodward.
Testadores: Jim Cambias, Peter Dell'Orto, Devin Ganger, Roberto Hoyle, Steve Kenson, Phil Masters, Elizabeth McCoy, Kenneth Peters, William H. Stoddard e Chad Underkoffler.

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Magic** é copyright © 1989, 1990, 1994, 1998, 2000, 2004 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

20. MÁGICAS DE NECROMANCIA 149

<i>Espíritos de Caveira</i>	150
<i>Modelos de Mortos-Vivos</i>	152
<i>Demônio</i>	155
<i>Contratos Demoníacos</i>	156
<i>Magia Negra</i>	156
TABELA NEGRA DE FALHA CRÍTICA	157
<i>Lich</i>	160
<i>Espectro</i>	160

21. MÁGICAS SOBRE PLANTAS..161

<i>Metacaracterísticas de Plantas</i>	165
---	-----

22. MÁGICAS DE PROTEÇÃO E AVISO 166

23. MÁGICAS DE SOM.....171

24. MÁGICAS TECNOLÓGICAS..175

MÁGICAS SOBRE MÁQUINAS	175
------------------------------	-----

MÁGICAS SOBRE ENERGIA	178
MÁGICAS SOBRE RADIAÇÃO	181
MÁGICAS SOBRE METAL E PLÁSTICO	182
<i>Nova Metacaracterística:</i> <i>Corpo de Plástico</i>	183

25. MÁGICAS DA ÁGUA.....184

<i>Elemental da Água Pequeno</i>	191
--	-----

26. MÁGICAS DO CLIMA 193

A ESCALA BEAUFORT	194
<i>Nova Metacaracterística:</i> <i>Corpo de Relâmpagos</i>	198

27. VARIAÇÕES 199



SISTEMAS ALTERNATIVOS DE MAGIA	199
<i>Magia Clerical</i>	199
<i>Mágicas "Sagradas"</i>	200
<i>Magia Ritualística</i>	200
<i>Outros Idiomas Ritualísticos</i>	200
Pré-requisitos Alternativos	200

<i>Renomeando Mágicas</i>	201
MAGIA DE IMPROVISACÃO	201
<i>Aptidão Mágica e</i> <i>Magia Improvisada</i>	201
Talentos Instintivos	201
Magia Curinga	202
Valores Predefinidos para Mágicas	202
MAGIA SINTÁTICA	202
Parâmetros da Mágica	202
Parâmetros da Palavra	203
Operação Mágica	203
Dimensionamento	203
Transformar	204
Conectando Mágicas Sintáticas ..	204
Mestrando Magia Sintática	204
<i>Uma Mágica Sintática:</i> <i>Impermeabilização</i>	205
MAGIA DOS SÍMBOLOS	205
Símbolos	205
Operação Mágica	206
Alternativas	206
<i>Exemplo de Operação</i> <i>dos Símbolos</i>	206
<i>Uma Operação dos Símbolos</i> <i>Emergencial</i>	207
As Runas Futhark	209
O Alfabeto Ogham	209

28. ALQUIMIA.....210

A PERÍCIA ALQUIMIA	210
Fazendo Itens Alquímicos	210
<i>A Perícia</i> <i>Conhecimento das Ervas</i>	211
Outras Habilidades Alquímicas ..	211
<i>Inventando Novos Elixires</i>	212
USANDO ITENS ALQUÍMICOS	212
Formas de Elixir	213
Resistência à Magia	213
Custo e Disponibilidade	213
TIPOS DE ELIXIRES.....213	
Controle de Animais	213
Habilidades de Combate	214
Elixires Hostis	214
Habilidades Mágicas	216
Elixires Medicinais	217
<i>Elixires Populares</i>	218
Habilidades Mentais	218
Controle da Mente	219
Perícias e Habilidades Físicas	219
ORNAMENTOS ALQUÍMICOS.....220	
Tempo e Custo para Fazer	220
Deteção e Análise	220
Fazendo Uso do Ornamento	220
PREPAROS EXÓTICOS	220
Alkahest	220
Homúnculo	221
Pedra Filosofal	221
MATERIAIS MAGICAMENTE POTENTES ...	222

APÊNDICE:

TABELA DE MÁGICAS	223
-------------------------	-----

ÍNDICE	238
--------------	-----

GRIMÓRIO	240
----------------	-----

DIAGRAMAS DE PRÉ-REQUISITOS DAS ESCOLAS DE MAGIA ..	241
--	-----

Sobre o GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua, um envelope selado e auto-endereçado toda as vezes que você nos escrever! Nós também podemos ser contatados por e-mail: info@sjgames.com. Nossos recursos online incluem:

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Nossa revista on-line inclui novas regras e artigos para **GURPS**. Ela também abrange o sistema **d20**, **Ars Magica**, **BESM**, **Call of Cthulhu**, e muitos mais grandes jogos — e outros lançamentos da Steve Jackson Games como **Illuminati**, **Car Wars**, **Transhuman Space**, e mais. Assinantes da *Pyramid* também terão a oportunidade de testar novos livros **GURPS**!

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer, e nós vamos ficar felizes que você saiba o que está chegando de novo. Para um catálogo atual, envie-nos um envelope selado de tamanho Legal, ou apenas visite www.warehouse23.com.

e23. Nossa divisão de e-publicações oferece aventuras **GURPS**, ajuda em jogos, e apoio que não está disponível em nenhum outro lugar! Basta acessar e23.sjgames.com.

Errata. Todo mundo comete erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Atualização de folhas de erratas para todas as versões de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site — veja abaixo.

Internet. Visite-nos na World Wide Web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, P&R, e muito mais. Para discutir **GURPS** com o pessoal da SJ Games e colegas jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web de **GURPS Magic** pode ser encontrada em www.sjgames.com/gurps/books/magic/.

Bibliografias. Muitos dos nossos livros têm extensas bibliografias, e estamos colocando-os online — com links para poderem comprar os livros que lhe interessam! Vá para a página web do livro e procure o link "Bibliografia".

GURPSnet. Esta lista de e-mail hospeda grande parte da discussão online do **GURPS**. Para participar, acesse www.sjgames.com/mailman/listinfo/gurpsnet-l.

Regras e estatísticas neste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico da Quarta Edição**. Referências de páginas que começam com MB se referem a esse livro, não este.

INTRODUÇÃO

Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia.

– Lei de Clarke

Qualquer magia suficientemente avançada é indistinguível da tecnologia.

– Reformulação de

Murphy da Lei de Clarke

O primeiro RPG foi de *fantasia*, e a fantasia ainda é o tipo mais popular de RPG. Magia traz poder e fascinação para a mesa de jogo. No entanto, com demasiada frequência, as campanhas de fantasia parecem banais e previsíveis, presas por suas origens em Tolkien e na Inglaterra Arthuriana.

Não precisa ser desse jeito. Mundos mágicos e magia podem ter infinitas variações — assim como heróis mágicos. Um mago pode ser o estereótipo de barba grisalha com um chapéu pontudo... mas ele também pode ser um cozinheiro do palácio com algumas mágicas alimentícias menores, embora úteis, um mago que vagueia pelos planos e pelas linhas do tempo procurando pessoas em apuros, ou um soldado calejado pela batalha cujo domínio da magia levou impérios a se ajoelharem. Com **GURPS Magia** você pode jogar com esses magos e muitos outros.

O cerne deste livro compreende 24 escolas de magias com centenas de mágicas... mas tem muito mais! Nestas páginas, você também encontrará regras expandidas para uso de magia e encantamentos, sistemas alternativos de magia e um tratamento completo da alquimia, todos prontos para serem utilizados em seu jogo.

HISTÓRICO DE PUBLICAÇÃO

Esta é a terceira edição do **GURPS Magia**; ela foi revisada para as regras do **GURPS Quarta Edição**. Esperamos que isso não seja excessivamente confuso. O material mais antigo aqui remonta à primeira edição do **GURPS Fantasy** (que abrangeu a construção de mundos de fantasia e magia). A segunda edição do **Magia** adicionou mais mágicas e o sistema de Magia Improvisada criado por Brett Slocum e Steffan O'Sullivan. Esta edição adiciona todo o conteúdo do **GURPS Grimório**, por S. John Ross e Daniel U. Thibault, além do sistema de

Magia Negra criado por S. John Ross. Muitos outros criaram material ou sugeriram magias para um ou outro desses volumes; veja os créditos na pág. 2. Por fim, Michael Suileabhain-Wilson converteu a coleção inteira para os padrões da Quarta Edição.

de mágicas que foi incorporada a este livro. Ele é um dos primeiros editores comerciais de jogos eletrônicos, o fundador da Cumberland Games & Diversions. Sua casa na Internet é também a casa de **Risus: The Anything RPG**, da fonte **HexPaper** e das miniaturas de



SOBRE OS AUTORES

Steve Jackson jogou seu primeiro RPG quando havia apenas um título no mercado. E era de fantasia. Seu primeiro trabalho profissional foi desenvolver um RPG de fantasia (**Monsters! Monsters!**). Seu segundo game design foi um jogo tático destinado a ser usado com RPGs de fantasia (**Melee**). Seu primeiro grande projeto foi um RPG de fantasia (**The Fantasy Trip**). Ele escreveu as primeiras edições de **GURPS Fantasy** e **GURPS Magia**. Pode-se concluir, afinal, que ele gosta de RPGs de fantasia. Ele não consegue jogar tanto quanto gostaria, já que ser presidente e editor-chefe da Steve Jackson Games continua exigindo grandes parcelas de tempo. Alguém está afim de Mestrar uma campanha de **GURPS** em Austin?

S. John Ross escreveu as regras de Magia Negra (pág. 156) e co-escreveu **GURPS Grimório** (1994), a coleção

papel **Sparks**. Sua casa no mundo físico é em Austin, Texas, onde ele joga semanalmente e se aconchega diariamente com sua esposa, Sandra. Além de seus **GURPS** e outros trabalhos para a Steve Jackson Games, ele escreveu, editou, mapeou e fez caricaturas na indústria de jogos, incluindo trabalhos para a Wizards of the Coast, White Wolf, TSR, Guardians of Order, Last Unicorn Games e Flying Buffalo.

Daniel U. Thibault era um estudante de pós-graduação em ciência da computação quando apresentou magias para a primeira edição de **GURPS Fantasy**. Ele então começou a chafurdar livros, filmes, fóruns online e sua imaginação para produzir **GURPS Grimório**. Ele também colaborou em vários outros livros de **GURPS**. Enquanto isso, ele se tornou um cientista da Defence R&D Canada, conseguiu uma esposa, cães, gatos e uma criança, e se mudou várias vezes. Tudo isso colocou rigorosas limitações em seu tempo de jogo, mas as coisas estão melhorando.

CAPÍTULO UM

PRINCÍPIOS

DA MAGIA

1

Pede que eu fale, e hei de encartar-te o ouvido.

– William Shakespeare,
“Vênus e Adonis”

A mesa gemeu sob o peso de coisas estranhas e maravilhosas — xícaras, cintos e caixas e outras coisas que Patrick não reconheceu. Ele olhou nervosamente para o homem grande de túnica marrom.

“Vá em frente, rapaz”, disse, com gentileza, o homem. “Escolha algo especial.”

Patrick voltou-se para a mesa e mordeu o dedão. Havia tantas coisas, e todas elas eram tão legais. Ele acariciou um chapéu macio de pele, pensando no inverno que se aproximava.

O olhar dele sempre voltava para um conjunto de ossinhos, como aqueles usados em jogos de bar. Ele estendeu a mão e os pegou. Eles pareciam quase vivos em suas mãos — quentes e trêmulos, como um ratinho.

Ele recuou da mesa e se virou. “Estes”, disse ele, segurando os ossos.

O homenzarrão ergueu uma sobrançelha enquanto pegava os ossinhos. Ele olhou para o fundo da sala, onde os pais de Patrick esperavam com o prefeito, e assentiu. A mãe de Patrick emitiu um ganido.

De cócoras de frente a Patrick, o grandalhão ofereceu sua mão. Patrick a segurou; era enorme, mas estranhamente suave. O homem apertou a mão com firmeza.

“Bem-vindo à vocação, Magus.”

A magia é uma força poderosa controlada por meio de perícias chamadas *mágicas* ou *operações mágicas*. Ao usar essas perícias, o mágico é capaz de direcionar a energia mágica — conhecida como *mana* — para produzir praticamente qualquer efeito. Em alguns cenários, trata-se de uma arte volúvel; em outros, de uma ciência exata.

Embora existam centenas de mágicas, cada uma tem um efeito único. Encontrar a magia certa para uma determinada tarefa pode ser um processo metódico. Mágicos muito experientes podem adentrar novos territórios, criando novas magias para novas tarefas, mas a experimentação mágica não é para os novatos, nem para os fracos de coração.

Os melhores magos têm uma habilidade inata de aprender e utilizar magia, chamada *Aptidão Mágica*. Qualquer um com qualquer grau de *Aptidão Mágica*

é chamado de *mago*. Em muitos mundos de jogo, apenas magos podem usar magia. Em todos os mundos, eles se dão *melhor* com magia do que os não magos.

Glossário de Termos de Magia

abortar: interromper uma operação mágica antes de seu término.

Aptidão Mágica: uma vantagem que indica uma “sintonia” com as forças da magia; consulte pág. MB40.

cancelar: interromper a própria magia antes que seus efeitos cessem normalmente.

choque de retorno: uma falha crítica durante uma operação mágica.

classe: um conjunto de mágicas que seguem as mesmas regras especiais.

Existem três exemplos neste glossário: *mágicas de Projétil*, *mágicas Resistíveis* e *mágicas de Toque*.

encantamento: uma magia destinada a criar objetos encantados permanentes. Consulte o Capítulo 2.

energia: o “custo” para se fazer uma magia. O custo de energia pode ser pago tanto em PF (pontos de fadiga) quanto em PV (pontos de vida). Alguns cenários oferecem fontes de energia alternativas.

escola: um grupo de mágicas que lidam com o mesmo elemento: fogo, cura, etc.

grimório: uma lista das mágicas que o *personagem* conhece (de forma mais genérica, um livro de mágicas).

mágica básica: uma magia que não tem nenhuma outra como pré-requisito.

mágica de projétil: uma magia que produz um projétil mágico que precisa ser “arremessado” em direção ao objetivo.

mágica resistível: qualquer magia que precisa sobrepujar o “poder” do objetivo antes de surtir efeito.

mágica de toque: uma magia que “carrega” as mãos ou a ponta de um cajado mágico com energias perigosas que afetam o primeiro alvo que atingir.

mágica: Uma perícia que produz um efeito mágico específico quando utilizada com sucesso.

mágico: qualquer usuário de magia, seja ele um mago ou não.

mago: qualquer pessoa que tenha a vantagem *Aptidão Mágica*.

mana: a energia mística ambiente manipulada pelas mágicas. Áreas (ou mundos) diferentes têm níveis de intensidade de mana diferentes; consulte *Mana* (pág. 6).

manter: sustentar os efeitos de uma magia por um intervalo de tempo maior que sua duração normal. Isso consumirá muita energia, a menos que o mágico tenha um NH elevado na magia.

nível de habilidade básico: o nível de habilidade (NH) do personagem no uso de uma magia, sem modificadores; compare com o *nível de habilidade efetivo*.

nível de habilidade efetivo: é o nível de habilidade básico do personagem acrescido de modificadores (geralmente penalidades) devido à distância, circunstâncias, etc. Todos os testes de habilidade são feitos levando-se em conta o NH *efetivo*.

objetivo: a pessoa, lugar ou o objeto sobre o(a) qual se opera uma magia.

operador: a pessoa que realiza a operação mágica.

pré-requisito: uma condição que deve ser satisfeita para aprender uma magia.

O APRENDIZADO DA MAGIA

A maioria das mágicas pode ser aprendida por qualquer um, mas, em alguns mundos, somente magos podem usá-las. Algumas mágicas especificam um determinado nível de Aptidão Mágica como *pré-requisito*: se não tiver esse nível de Aptidão Mágica, o personagem não será capaz de aprender a mágica.

Cada mágica é considerada uma *perícia* distinta, aprendida da mesma maneira que todas as outras perícias. A maioria das mágicas é do tipo Mental/Difícil, mas algumas, mais potentes, se classificam como Mental/Muito Difícil. Mágicas não têm valor predefinido: o personagem só é capaz de operar aquelas que já conhece.

O nível de Aptidão Mágica do personagem é somado à sua IQ na hora de aprender mágicas. Portanto, um personagem com IQ 12 e Aptidão Mágica 3 aprende mágicas como se tivesse IQ 15. Além disso,

o tempo necessário para aprender mágicas (mas não o custo em pontos) é reduzido em 10% por nível de Aptidão Mágica, até um mínimo de 60% do tempo usual com Aptidão Mágica 4. P. ex., Aptidão Mágica 3 permite que o personagem aprenda mágicas em 70% do tempo normal.

O nível máximo de Aptidão Mágica disponível no mundo de jogo depende do Mestre. A maioria dos Mestres costuma optar por limitar seus PdJs a Aptidão Mágica 3 ou 4.

Ao representar um personagem que conhece uma quantidade considerável de mágicas, talvez seja interessante preparar um “grimório”. O grimório é uma lista das mágicas que o personagem conhece, acompanhadas de seu NH, custo em energia, tempo de operação, duração etc. Isso economiza muito tempo durante o jogo! Um formulário foi incluído na pág. 240.

À PROCURA DE UM PROFESSOR

A dificuldade de aprender magia depende em grande parte do papel da magia em um cenário — e especialmente de sua prevalência. Em um mundo onde a magia é comum, a feitiçaria é provavelmente um ofício como qualquer outro, aprendido através de discipulado ou em escolas. Se a magia é rara, por outro lado, futuros professores podem estar enclausurados em mosteiros distantes ou torres isoladas. Se a magia é ilegal, esses mentores estarão escondidos.

Uma vez que o pretenso mago encontre um professor, ele deve convencer o professor a aceitá-lo como aluno. Alguns professores ensinam por um preço; outros exigem serviço em troca de treinamento. Outros, ainda, não pedem nada antecipadamente, mas esperam que seus alunos saibam seu dever quando surgir a necessidade.

Se não houver nenhum instrutor, um mágico aspirante pode estudar magia sem um professor, como qualquer outra perícia intelectual. No entanto, o estudo solitário exige que o mago tenha acesso a bons textos sobre magia, num idioma em que ele possa ler. Mesmo assim, seu progresso é apenas metade do que seria com um mentor, levando 400 horas para cada ponto de personagem de progresso (embora Aptidão Mágica vá compensar um pouco disso; veja *Aptidão Mágica*, pág. MB40). Além disso, encontrar esses textos pode ser tão difícil quanto encontrar um professor.

Em um mundo com magia de improviso (pág. 201), pode não haver professores de magia; magos podem aprender por experimentação e muito trabalho duro.

PRÉ-REQUISITOS

Todas as mágicas, com exceção das mais básicas, têm *pré-requisitos*: condições que devem ser cumpridas antes que possam ser aprendidas. Se o pré-requisito for outra mágica, será necessário gastar pelo menos um ponto nela antes de começar a estudar a mágica avançada. A Aptidão Mágica é pré-requisito para algumas mágicas. “Aptidão Mágica 2” indica a necessidade de Aptidão Mágica 2 (ou maior) para alguém aprender a mágica em questão. Algumas mágicas exigem um valor mínimo em algum atributo *básico*, uma vantagem ou até mesmo uma perícia mundana.

Mana

Mana é a energia por trás da magia. Uma operação mágica só funcionará se a *intensidade de mana* do mundo ou da região específica permitir. As intensidades de mana são:

Muito Alta: Qualquer um é capaz de operar mágicas, basta conhecê-las. Um mago que gastar PF para fazer uma operação mágica durante seu turno irá recuperar esses pontos no início do seu *próximo* turno. No entanto, todos os fracassos são considerados falhas críticas; e as verdadeiras falhas críticas produzem efeitos desastrosos! Áreas de intensidade muito alta de mana são extremamente raras em boa parte dos cenários.

Alta: Qualquer um é capaz de operar mágicas, basta conhecê-las. Áreas com esta intensidade de mana são raras na maioria dos cenários, mas alguns mundos de jogo são tomados por regiões de mana alto.

Normal: Apenas magos são capazes de fazer operações mágicas, que funcionam normalmente, conforme as regras enunciadas neste capítulo. Esta é a intensidade de mana comum encontrada nos cenários de fantasia: os magos fazem uso da magia, os leigos, não.

Baixa: Apenas magos são capazes de fazer operações mágicas e, mesmo assim, seu NH sofre uma penalidade igual a -5, qualquer que seja a finalidade (itens mágicos são afetados de maneira similar. Consulte *O Poder de um Item Mágico*, pág. 17). Por outro lado, falhas críticas têm pouco ou nenhum efeito.

Nula: Ninguém pode usar magia. Itens mágicos não funcionam (mas recuperam seus poderes quando levados a uma região onde há mana). Mágicas temporárias e duradouras (pág. 10) são dissipadas quando entram numa área sem mana. Esta intensidade de mana ocorre em áreas isoladas de mundos mágicos, mas alguns mundos são totalmente desprovidos de mana, impossibilitando o uso da magia.

Na maioria dos lugares, o mana é uniforme e estático. Porém, em alguns locais, o mana pode favorecer certos tipos de magia ou flutuar com o tempo. Algumas magias poderosas podem até mudar o nível de mana de uma área (pág. 127). **GURPS Fantasy** discute mais possibilidades para as propriedades mágicas de um mundo.

Sentindo Mana

Magos não podem detectar automaticamente o nível de mana de uma área, mas podem sentir a mudança quando cruzam a fronteira entre os níveis. Quando um mago cruza tal limite, faça um teste contra Percepção + Aptidão Mágica-3. Bônus de +3 ao teste se o mago estiver procurando o limite explicitamente.

OPERAÇÕES MÁGICAS

Para operar uma magia, o personagem precisa conhecê-la ou possuir um item mágico que lhe permita usá-la (veja *Itens Mágicos*, Capítulo 2). Anuncie ao Mestre a magia que o personagem quer operar e, em seguida, use a manobra Concentrar durante o número necessário de turnos (consulte *Tempo Necessário*, abaixo). No final de sua última rodada de concentração, o personagem deve fazer um teste de habilidade para aquela magia.

A operação mágica funciona da mesma maneira que a utilização de qualquer outra perícia. O operador joga 3d e compara o resultado com seu NH efetivo: seu NH básico naquela magia, ajustado pelos modificadores aplicáveis.

Esses modificadores dependem da classe da magia (veja *Classes de Mágicas*, pág. 11). Se o resultado for igual ou inferior ao NH efetivo, a magia vai funcionar. Se o resultado for superior ao NH efetivo, a magia fracassará.

Em caso de *sucesso* no teste de habilidade, o custo em energia da magia deve ser subtraído dos PF ou PV (consulte *Custo em Energia*, pág. 8). Os efeitos da magia ocorrem imediatamente. Um *sucesso decisivo* indica que a magia funcionou muito bem. Os detalhes são deixados inteiramente por conta do Mestre, que deve ser generoso e criativo. Em todo caso, não há gasto de energia quando se obtém um sucesso decisivo durante uma operação mágica.

Um *fracasso* indica que a magia não funcionou. O operador perde um ponto de energia, se houver custo em energia para o uso bem-sucedido. Caso contrário, ele não perde nada (*exceção*: no caso de uma magia de informação, o personagem deve pagar o custo total em energia, mesmo que ocorra um fracasso; veja *Mágicas de Informação*, pág. 13. Uma *falha crítica* indica que o custo em energia total da magia foi gasto e o resultado foi muito ruim! O Mestre pode utilizar a *Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas* ou improvisar qualquer “choque de retorno” que julgar mais divertido.

TABELA DE FALHAS CRÍTICAS EM OPERAÇÕES MÁGICAS

Jogue 3d e consulte a tabela a seguir. Se o resultado for inadequado ou coincidir com o resultado *pretendido* pelo operador, refaça a jogada. O Mestre não

é obrigado a usar esta tabela e tem toda a liberdade para improvisar. Contudo, o resultado do improviso deve ser coerente com a magia e a situação, e nunca deve matar o operador de imediato.

- 3 — A magia fracassa completamente e o operador sofre 1d de lesão.
- 4 — A magia tem efeito sobre o operador (se for perigosa) ou sobre um inimigo próximo qualquer (se for benéfica).
- 5-6 — A magia tem efeito sobre um dos companheiros do operador (se for perigosa) ou sobre um inimigo próximo qualquer (se for benéfica).
- 7 — A magia atinge alguém ou alguma coisa diferente do alvo original: um aliado, inimigo ou objeto qualquer. O Mestre deve decidir aleatoriamente ou escolher uma opção interessante.
- 8 — A magia fracassa completamente e o operador sofre 1 ponto de lesão.

O resultado do improviso deve ser coerente com a magia e a situação, e nunca deve matar o operador de imediato.

- 9 — A magia fracassa completamente e o operador fica atordoado (ele precisa de um sucesso em um teste de IQ para se recuperar).
- 10-11 — A magia produz apenas um ruído intenso, um clarão brilhante, um cheiro desagradável etc.
- 12 — A magia produz um efeito tênue e inútil em relação ao desejado.
- 13 — A magia produz o efeito inverso ao desejado.
- 14 — A magia parece ter funcionado, mas não passa de uma ilusão. O Mestre deve se esforçar para convencer o mágico e os companheiros dele de que a magia funcionou de verdade.
- 15-16 — A magia produz o efeito inverso ao desejado e afeta o alvo errado (o Mestre decide aleatoriamente).
- 17 — A magia fracassa completamente. O operador esquece temporariamente a magia. Ele deverá fazer um teste de IQ após uma semana e mais um a cada semana subsequente até se lembrar.
- 18 — A magia fracassa completamente e um demônio ou outra entidade maligna típica do cenário aparecerá para atacar o operador; a menos que, *na opinião do Mestre*, a magia e o operador tivessem a melhor e mais pura das intenções.

DISTRAÇÃO E LESÕES

Se sofrer uma lesão, for nocauteado, agarrado, projetado, obrigado a usar uma defesa ativa ou distraído de alguma outra maneira durante o período de concentração, o operador precisará obter sucesso em um teste de Vontade com uma penalidade igual a -3 para continuar a operação. Um fracasso nessa jogada indica que a magia foi perdida e o operador deverá recomeçar. Se o operador ficar *atordoado* enquanto estiver se concentrando, a magia será perdida automaticamente.

Se sofrer uma *lesão*, mas não ficar atordoado, enquanto estiver se concentrando e obtiver sucesso no teste de habilidade para evitar a distração, o operador poderá fazer a magia. No entanto, a penalidade de choque causada pela lesão reduzirá seu NH efetivo. Mais detalhes a respeito do choque na pág. MB419.

OPERADOR E OBJETIVO

O “operador” de uma magia é a pessoa que está tentando realizá-la.

O “objetivo” de uma magia é a pessoa, o lugar ou o objeto sobre o(a) qual se opera a magia. Quem lança uma magia sobre si mesmo é, ao mesmo tempo, operador e objetivo. O objetivo também pode ser outra criatura, um objeto inanimado ou até mesmo um trecho de terreno. Se o objetivo for um lugar, o operador poderá “tocá-lo” estendendo sua mão sobre a área ou tocando o solo, o que for mais apropriado para a magia.

TEMPO NECESSÁRIO

A maioria das operações mágicas são realizadas em um segundo. O operador usa a manobra Concentrar durante um turno e em seguida faz o teste de habilidade. Em caso de sucesso, a magia surte efeito instantaneamente. Não importa se houve fracasso ou sucesso, o turno acabará assim que o jogador lançar os dados. Ninguém pode interromper uma magia de um segundo a menos que tenha escolhido a manobra Aguardar em seu próprio turno antes que o operador comece a se concentrar.

Exemplo: Patrick deseja operar a mágica Criar Fogo (uma mágica de um segundo). Em seu turno, ele diz: “Estou me concentrando em Criar Fogo”. Então ele faz um teste de habilidade para a mágica. Em caso de sucesso, o fogo é criado, mas, de qualquer maneira, o turno de Patrick se encerra. André, de pé ao lado dele, não pode tentar atrapalhar a mágica a menos que tenha feito a manobra Aguardar antes que o turno de Patrick começasse.

Algumas operações mágicas exigem mais de um segundo, o que requer algumas manobras Concentrar consecutivas em uma situação de combate. Nesses casos, o teste de habilidade deve ser feito no final do *último* turno de concentração. O personagem pode “abortar” uma mágica inacabada, sem sofrer qualquer penalidade, mas terá de reiniciar o processo se quiser tentar de novo.

Exemplo: Se a operação mágica exigir três segundos, o operador terá de passar três turnos em concentração, sem fazer mais nada. No final do terceiro turno, ele jogará os dados.

Mágicas de *Bloqueio* podem ser operadas sem se concentrar, durante o turno de um inimigo, para se defender de um ataque. *Veja Mágicas de Bloqueio* (pág. 12).

CUSTO EM ENERGIA

Toda mágica tem um custo em energia. Ao fazer uma operação mágica, o operador deve cobrir esse custo gastando PF ou PV. Quanto mais ele conhecer uma determinada mágica, menos energia ele precisará gastar para realizá-la. Se conhecê-la bem o bastante, ele será capaz de operá-la sem gastar energia *alguma*. *Exceção:* O custo de uma mágica de *Bloqueio* nunca é reduzido; veja *Mágicas de Bloqueio*, pág. 12.

Se o *NH básico* do personagem em uma mágica (modificado apenas por uma penalidade igual a -5 se estiver em uma área de baixa intensidade de mana) for igual ou superior a 15, o custo em energia da mágica é reduzido em 1. Se o *NH* for igual ou superior a 20, o custo em energia é reduzido em 2. O custo continua sendo reduzido em um ponto a cada cinco níveis acima de *NH* 20. Aplique a mesma redução ao custo de *manutenção* da mágica. O valor total de energia que será gasto em uma mágica deve ser calculado (p.ex., multiplicando o custo de acordo com o tamanho do objetivo ou da área afetada) *antes* da aplicação de possíveis redutores graças a um *NH* elevado. A mágica ainda será abastecida com energia, mas a habilidade do operador permitirá que ele capte essa energia do mana ambiente em vez de usar a sua!

O mais comum é que o personagem gaste PF para pagar o custo em energia de uma mágica. É possível recuperar os PF

perdidos com descanso. *Magos* que conhecem a mágica Recuperar Energia (pág. 89) recuperam PF mais rápido que o normal.

Queimando PV

O operador também pode retirar energia de sua força vital para cobrir o custo de uma mágica. Nesse caso, ele desconta alguns ou todos os pontos de energia gastos dos seus PV, ao invés de seus PF. Em outras palavras, a mágica machuca o operador! Ele sofrerá uma penalidade igual a -1 no teste de habilidade para cada PV gasto. Essa penalidade é aplicada *no lugar* da usual penalidade de choque provocada por lesões, e a vantagem *Hipoalgia* não surte qualquer efeito.

A utilização de PV para abastecer mágicas é perigosa, mas pode ser necessária se o operador estiver muito fatigado e *precisar* fazer mais uma mágica. É possível “queimar” PV até o personagem ficar inconsciente. Se o fracasso em um teste de HT indicar a morte do operador, ele não gastará de verdade os PV destinados à mágica, e ficará inconsciente em vez de morrer.

Considere os PV perdidos dessa maneira como qualquer outro tipo de lesão.

RITUAIS MÁGICOS

Para fazer uma operação mágica, o personagem normalmente executa um ritual que envolve gestos e fala. Se não

Regra Opcional: Ingredientes Mágicos

Tradicionalmente, mágicas costumam exigir o uso de ingredientes exóticos: escama de dragão, sangue de virgem, olho de salamandra, raiz de mandrágora, santinhos de campanha do FHC ou o que o operador tiver em mãos. Este livro, no entanto, não especifica quais ingredientes são necessários para mágicas, além de alguns materiais necessários para encantamentos. Seria quase impossível produzir uma lista de ingredientes que fizesse sentido em uma variedade de cenários, sem falar do espaço que tal lista ocuparia.

Em vez disso, ingredientes mágicos devem ser considerados uma ferramenta poderosa para os Mestres usarem para aperfeiçoar a sensação de magia em seus jogos. Mágicas que o Mestre desejar restringir podem exigir ingredientes caros e raros. Se uma determinada mágica está ficando fora de controle, talvez a safra de mandrágora falhe este ano. Ingredientes mágicos também podem servir como um sumidouro de dinheiro, se a quantidade de dinheiro nas mãos dos PdJs estiver ficando excessiva.

Ingredientes exóticos podem ser extremamente úteis para moderar o uso da magia. Normalmente, mágicos têm pouco incentivo para não gastar toda a sua energia em cada encontro; desde que o grupo tenha algum tempo para descansar depois, eles voltarão ao ficar novos em folha em pouco tempo. No entanto, a quantidade de olho de salamandra disponível mal for suficiente até a próxima visita à cidade, os magos podem começar a tentar usar sua magia de forma mais eficiente e encontrar maneiras alternativas de serem úteis em uma emergência.

Para alguns ingredientes possíveis e seus usos típicos, consulte *Materiais Magicamente Potentes*, pág. 222.

puder realizar esse ritual, ele tampouco poderá operar a mágica! Por exemplo, se estiver amordaçado ou sob efeito de uma mágica de silêncio, o personagem não poderá fazer uma operação mágica que, como parte de seu ritual, exija que ele fale.

Quanto maior o *NH* do personagem numa mágica, mais fácil será operá-la: menores serão o tempo necessário, o custo em energia e as exigências do ritual. Mais detalhes na lista a seguir, onde “*NH*” não se refere ao *NH* efetivo, mas ao *NH básico*. O *único* modificador aplicável será uma penalidade de -5 se o operador estiver em uma área de baixa intensidade de mana.

NH igual ou inferior a 9 — Ritual:

O operador deve ter os dois pés e as duas mãos livres para realizar alguns movimentos ritualizados e complexos e precisa entoar algumas palavras de poder com voz firme. *Tempo:* Dobrado. *Custo:* Conforme indicado.

NH 10–14 — Ritual: O operador deve dizer algumas palavras em voz baixa e fazer um gesto. *Tempo:* Conforme indicado. *Custo:* Conforme indicado.

NH 15–19 — Ritual: O operador deve dizer uma ou duas palavras ou fazer um pequeno gesto (mover um ou dois dedos já basta), mas não necessariamente as duas coisas. Ele também poderá se mover um metro por segundo enquanto realizar a manobra Concentrar. *Tempo:* Conforme indicado. *Custo:* Reduzido em 1 ponto.

NH 20-24 — *Ritual*: Nenhum! O operador olha fixamente para o vazio enquanto se concentra. *Tempo*: Reduzido pela metade (arredonde as frações para cima). O tempo de operação mínimo ainda é de um segundo. *Custo*: Reduzido em 2 pontos.

NH 25-29 — *Ritual*: Nenhum. *Tempo*: Dividido por 4 (arredondado para cima). *Custo*: Reduzido em 3 pontos.

NH igual ou superior a 30 — Conforme o item anterior; mas, para cada cinco níveis de habilidade acima de 25 (isto é, 30, 35, 40 etc.), reduza mais uma vez o tempo de operação pela metade e o custo em energia em mais um ponto.

Algumas mágicas sempre exigem um ritual específico, e isso cancela as regras descritas anteriormente. Por exemplo, um NH elevado não surte efeito no *custo* das operações mágicas de Bloqueio (pág. 12) nem no *tempo* de operação das mágicas de Projétil (pág. 12).

LIMITES DE EFEITO

Os efeitos de muitas mágicas variam de acordo com a energia gasta. Por exemplo, uma mágica de cura pode fazer um personagem recuperar 1 PV a cada ponto de energia, ao passo que uma mágica de combate talvez cause 1d de dano por ponto.

Se a descrição da mágica não estabelecer um limite superior, o operador terá permissão para gastar quanta energia puder! Quanto mais ele gastar, melhor será o efeito da mágica.

No entanto, se a mágica especificar uma variação finita de efeitos e custos em energia, então a energia gasta *não* poderá ultrapassar o limite, a menos que o operador tenha um nível alto de Aptidão Mágica (a seguir).

Se *qualquer* tipo de mágica com efeito variável for lançada sobre o mesmo objetivo mais de uma vez, só a mais poderosa deverá ser considerada (as várias ocorrências de uma determinada mágica não se “acumulam” nem se somam de maneira alguma). As mágicas que curam, causam dano ou afetam *permanentemente* o objetivo são exceções: é possível operá-las repetidamente, curando ou causando dano a um objetivo em todas as tentativas.

Aptidão Mágica e Efeitos

Os magos talentosos podem ultrapassar os limites usuais das mágicas que permitem um número finito de “níveis de efeito” (dados de dano, bônus no NH etc.). Esse limite superior é determinado pelo *maior* número possível entre os níveis da mágica ou o nível de Aptidão Mágica do operador.

Exemplo: Cura Profunda (pág. 91) permite ao operador gastar 1, 2, 3 ou 4 pontos de energia para recuperar 2, 4, 6 ou 8 PV.

Regra Opcional:

Rituais Mágicos Alternativos

Aqui está uma maneira alternativa de lidar com os rituais necessários para as mágicas. Isso dá aos mágicos mais flexibilidade na forma como lançam suas mágicas, mas impede os mágicos poderosos de ignorarem por completo o ritual.

Por padrão, todas as mágicas exigem gestos com as duas mãos, movimentos sutis dos pés, como passos de dança, e um encantamento entoado com clareza. Entretanto, qualquer mágico pode escolher omitir partes do ritual aceitando uma penalidade ao teste de habilidade. Omitir movimentos dos pés impõe uma penalidade de -2. Gestos com apenas uma mão exigem -2 de penalidade, enquanto operações sem gestos de mão causam uma penalidade de -4. Encantamentos falados suavemente exigem uma penalidade de -2, e não entoar nada impõe uma penalidade de -4.

Se, por outro lado, o mágico tiver tempo para ser particularmente preciso com seus movimentos e pronunciar o encantamento em voz alta e articulada, dobrando o Tempo de Operação, ele recebe +1 em seu NH efetivo.

Esta mágica tem quatro níveis de efeito. Aptidão Mágica 10 permitiria aumentar esse limite para 10 níveis de efeito, ou seja, o operador poderia gastar de 1 a 10 pontos de energia para curar de 2 a 20 PV!

O Mestre terá liberdade para ignorar essa regra se achar que ela pode desequilibrar o jogo. É claro que, para evitar o problema, basta ele estabelecer um limite para o nível máximo de Aptidão Mágica!

DURAÇÃO DOS EFEITOS E MANUTENÇÃO DE UMA MÁGICA

Os efeitos de algumas mágicas são instantâneos e se encerram imediatamente. Outros duram algum tempo (que varia para cada mágica, mas normalmente é um minuto) e depois se desfazem, a menos que sejam *mantidos*.

Se uma mágica puder ser mantida, o custo em energia dessa manutenção estará indicado em sua descrição

após o custo da operação. Quando a duração da mágica chegar ao fim, o operador poderá mantê-la pagando seu custo de manutenção. Se o fizer, a mágica continuará por mais um período igual à sua duração original. Isso não exige tempo nem teste de habilidade. A distância não é um fator importante na manutenção do efeito de uma mágica.

Exemplo: A mágica Luz (pág. 110) tem 1 minuto de duração e sua manutenção custa 1 ponto por minuto. O efeito da mágica cessará depois de 1 minuto, a menos que, no fim desse minuto, o operador gaste mais 1 ponto de energia para mantê-la. Se ele o fizer, ela irá durar mais 1 minuto.

Uma mágica pode ser mantida tanto quanto o operador desejar, desde que ele continue gastando a energia necessária. Enquanto estiver consciente, ele sempre saberá quando uma de suas mágicas precisa ser renovada. No entanto, não é possível manter uma mágica enquanto se está dormindo, nem atribuir uma mágica a outra pessoa para que ela a mantenha ativa.

Mágicas Secretas

Raramente fica claro qual mágica está sendo operada pelo mágico durante a operação, especialmente se ele conhecê-la bem o suficiente para lançá-la em silêncio! Geralmente, se uma mágica não tiver nenhum efeito visível óbvio (ao contrário de Bola de Fogo), ela pode ser mantida em segredo. Isso pode tornar as batalhas mágicas muito mais interessantes, quando apenas o Mestre sabe exatamente quais mágicas estão em vigor e em quem.

Mesmo que a mágica seja audível, os observadores podem ter que fazer um teste de Taumatologia para reconhecer uma mágica que eles mesmos não conhecem. Observadores sem Taumatologia não fazem ideia de qual mágica se trata.

NH Elevado e Custo de Manutenção

A redução no custo em energia devido a um NH elevado também vale para a manutenção da magia. Isso *pode*, inclusive, reduzir o custo de manutenção a zero. Por exemplo, para o personagem que tem NH entre 15 e 19 em uma magia, esta custará 1 ponto a menos para ser mantida. Se o custo de manutenção da magia já for de 1 ponto, ele poderá mantê-la indefinidamente *sem* custo em energia algum!

Concentração e Manutenção

O operador consegue manter uma magia sem se concentrar, a menos que ela exija mudanças ou manipulações constantes (por exemplo, mover um objeto em levitação). Mágicas desse tipo exigem apenas que o operador faça uma manobra Concentrar. Se for distraído, sofrer uma lesão ou ficar atordoado, ele deverá fazer um teste de Vontade com uma penalidade igual a -3. O fracasso não encerra a magia, mas ela permanecerá exatamente como estava quando o operador foi distraído e não irá se alterar até que ele possa se concentrar novamente. A falha crítica encerra a magia.

Fazer uma outra operação mágica não interrompe a concentração, mas o operador sofrerá uma penalidade em seu NH por fazer duas coisas ao mesmo tempo (como veremos a seguir).

Alterando Mágicas Mantidas

Uma magia com uma área variável de efeito não pode ser expandida depois de ter sido operada. No entanto, um mágico pode optar por manter apenas parte da área de uma magia, pagando o custo de manutenção de apenas uma parcela da área original afetada.

Tipos de Duração

Existem cinco classes de duração para mágicas: instantânea, temporária, duradoura, permanente e encantamento.



Cancelando Mágicas

Às vezes é preciso encerrar uma magia antes que seus efeitos cessem normalmente. Se o personagem especificar uma duração mais curta quando operar a magia, esta persistirá exatamente o tempo desejado. Se decidir “cancelar” uma magia de repente, antes que seus efeitos cessem, o operador terá de pagar 1 ponto de energia (PF ou PV) para isso, independentemente da magia ou de seu nível de habilidade.

Instantâneas produzem um efeito instantâneo quando operadas e terminam imediatamente. Note que algumas mágicas instantâneas parecem durar mais tempo porque deixam para trás um efeito persistente, embora não mágico — Carne para Pedra, por exemplo, transforma instantaneamente um ser vivo em pedra e cessa, deixando para trás uma estátua de pedra.

Temporárias são mágicas que exigem o gasto contínuo de energia para manter. Se tiver um custo para manter, é muito provável que seja uma magia temporária. Apenas mágicas temporárias contam como mágicas “ativas” (veja abaixo).

Duradouras não precisam de manutenção, mas têm uma duração efetiva limitada. Normalmente, elas duram até que algum evento finalize a magia. Abençoar é um bom exemplo; a magia dura até que a bênção seja usada.

Permanentes criam um efeito mágico que dura indefinidamente. Zumbi é um bom exemplo: a força mágica que anima o corpo persiste até que o corpo tenha sido fisicamente destruído. Uma magia permanente, ao contrário de mágicas temporárias e duradouras, não se dissipa em uma zona de mana nulo, mas é suspensa até que o objetivo saia da zona. Então, a magia é retomada.

Encantamentos produzem um efeito mágico ainda mais duradouro — geralmente um que, por sua vez, gera outros efeitos mágicos. Encantamentos não são anulados por mágicas como Anular Magia ou Remover Maldição. Como as mágicas permanentes, os encantamentos são suspensos, e não anulados, por zonas de mana nulo.

Mágicas com Resistência

Mágicas geralmente resistem a outras mágicas ou ataques com o NH efetivo do mago que as opera. Algumas mágicas temporárias e duradouras, porém, podem ser enfraquecidas por repetidos ataques. Essas mágicas têm Resistência. Como o Poder de um encantamento, a Resistência de uma magia no momento da operação é igual ao NH Efetivo do operador. No entanto, pode ser reduzida por eventos posteriores. A descrição de uma magia sempre aponta se a magia tem Resistência e a quantos pontos de Resistência a magia falha e se dissipa.

Uma Tentativa

Certas mágicas só dão ao mago uma chance. Essas mágicas denotam, em suas descrições, “Uma Tentativa”. Se tal magia falhar, o operador (e quaisquer assistentes) não pode tentar essa magia novamente no mesmo objetivo. Algumas mágicas permitem apenas uma única tentativa dentro de um determinado período de tempo — “uma tentativa por semana”, por exemplo. Nesse caso, o(s) operador(es) pode(m) tentar novamente após o tempo apropriado ter passado. Se nenhum período de tempo for especificado, o(s) operador(es) nunca poderão tentar novamente.

FAZENDO NOVAS MÁGICAS ENQUANTO MANTÉM OUTRAS

O personagem só pode fazer uma magia por vez. No entanto, é *possível* operar uma segunda magia antes que a anterior termine. Ele vai se submeter aos seguintes modificadores ao operar uma magia ao mesmo tempo em que outras estiverem ativas:

-3 para cada outra magia que exija a *concentração* do operador no momento. A descrição da magia especifica se ela exige ou não concentração.

-1 para cada outra magia que o operador tiver em andamento no momento. Mágicas de duração permanente (conforme indicado em sua descrição) *não* impõem penalidades.

DIFERENTES TIPOS DE MAGIA

Existem vários tipos diferentes de magia. As mágicas estão divididas em “escolas”, de acordo com o tema que abordam, e “classes”, de acordo com a maneira como elas funcionam.

ESCOLAS DE MAGIA

As mágicas ligadas pelo mesmo tema (p.ex., fogo, cura ou controle da mente) pertencem a uma mesma *escola*. Mágicas básicas de uma escola são sempre pré-requisitos para as mais avançadas. Algumas se enquadram em mais de uma escola. Por exemplo, Terra para Ar (pág. 25) é tanto uma mágica da Terra quanto do Ar. Isso é importante apenas na contagem de pré-requisitos.

A maioria dos magos se especializa em apenas algumas escolas. Esta é a maneira mais eficiente de aprender mágicas avançadas, mas é possível aprender mágicas de tantas escolas quantas o personagem desejar.

CLASSES DE MÁGICAS

Cada mágica pertence a uma ou mais *classes* que definem seu funcionamento no jogo. Essas classes não são mutuamente exclusivas, a não ser nos casos especificados a seguir.

Mágicas Comuns

A maioria das mágicas pertence a esta classe. Uma mágica Comum afeta apenas um objetivo por vez. Seu custo em energia considera um objetivo de tamanho humano, isto é, com Modificador de Tamanho 0. Para objetivos com MT *positivo*, multiplique o custo por 1 + MT; energia $\times 2$ para +1 MT, $\times 3$ para +2 MT, $\times 4$ para +3 MT e assim por diante. Não há redução de custo para objetivos com MT *negativo*. Algumas mágicas Comuns apresentam tabelas especiais de custo que prevalecem sobre estas regras.

As mágicas Comuns funcionam melhor se o operador conseguir *ver* ou *tocar* o objetivo. Não é preciso que ele veja através de seus próprios olhos: qualquer mágica que lhe permita enxergar o objetivo é suficiente. Aplique uma penalidade igual à distância em metros entre o operador e o objetivo se o operador não conseguir *tocá-lo*. Por exemplo, uma penalidade igual a -5 para cinco metros. A distância entre o operador e o objetivo deve ser calculada no momento em que o teste é feito.

Se não tiver como tocar *nem ver* o objetivo, o operador sofrerá uma penalidade adicional de -5. Nesse caso, existem duas maneiras de direcionar a mágica:

- Indicar um *local-alvo*. Por exemplo, se disser “um metro, para além da porta”, o operador afetará quem quer que esteja do outro lado da porta. Se não houver ninguém lá, a mágica foi desperdiçada.

- Indicar um *objetivo*. Por exemplo, “A pessoa mais próxima na sala ao lado” ou “Jorge, que eu sei que está em algum lugar por aqui”. O Mestre calcula a distância real entre o operador e o objetivo. Contudo, isso é arriscado! Se o objetivo estiver mais longe que o operador acredita, ou se não estiver lá, o operador correrá o risco de sofrer um fracasso ou mesmo uma falha crítica!

Barreiras físicas não afetam mágicas Comuns. Além disso, uma mágica Comum nunca atinge o alvo errado, a menos que ocorra um choque de retorno.

Mágicas de Área

Mágicas desse tipo afetam uma área, em vez de um indivíduo. A operação se dá sobre uma superfície (piso, solo etc.) e seus efeitos alcançam até 4 metros acima dessa superfície. Algumas mágicas de Área funcionam de um modo diferente; consulte a descrição da mágica para mais detalhes.

O tamanho da área rege o custo em energia, mas não a dificuldade da jogada. O custo indicado para uma mágica de Área é o “custo básico”. O custo real para operá-la é igual ao custo básico multiplicado pelo raio da área de efeito em metros (mínimo de 1 m): $\times 1$ para um raio de um metro, $\times 2$ para um raio de 2 metros, $\times 3$ para um raio de 3 metros e assim por diante.

Algumas mágicas de Área têm uma fração como custo básico, como 1/2 ou 1/10. É necessário gastar, no mínimo, um ponto de energia com elas. Algumas mágicas de Área também especificam um custo mínimo: o operador *sempre* deve pagar esse custo, mesmo que seja superior ao custo básico multiplicado pelo raio desejado.

Se afetar seres vivos, a mágica afetará *todos* que estiverem dentro da área de efeito. O operador pode escolher afetar apenas partes da área, em vez do círculo inteiro, mas o custo ainda será o mesmo.

Se não conseguir tocar a área afetada, o operador sofrerá uma penalidade no NH igual à distância, em metros, entre ele e a borda *mais próxima* da área.

No mais, as mágicas de Área funcionam como as mágicas Comuns.

Mágicas de Toque

Mágicas de Toque “carregam” as mãos do operador ou um cajado mágico (v. *Cajados Mágicos*, pág. 13) com energias perigosas que afetarão o primeiro alvo que ele golpear. Essas mágicas exigem *dois* testes de habilidade. O primeiro é do NH na mágica para ver se ela funciona ou não. O segundo é uma jogada de ataque corpo a corpo normal para tentar atingir o alvo com a mão ou o cajado.

Para fazer uma mágica de Toque, o operador deve se concentrar pelo tempo necessário, fazer um teste de habilidade no final do último turno de concentração e pagar o custo em energia. *Não existe* modificador de distância, pois a mágica é lançada sobre o próprio operador! Com um sucesso, ele carrega suas mãos ou seu cajado com a mágica. No turno *seguinte*, ele terá de sustentar a mágica (ou seja, “segurá-la”) ou atacar com ela.

Se o operador decidir sustentar a mágica, suas mãos ou seu cajado permanecerão “carregados”. Isso não tem custo em energia e não exige teste de habilidade. O operador *não pode* fazer outras mágicas enquanto sustenta uma mágica de Toque. O personagem poderá fazer qualquer outra manobra de combate (mas um ataque com a mão ou o cajado energizado descarrega a mágica). Aparar com essa mão ou cajado não dispara a mágica: o *ataque* faz parte do ritual, e nada mais funcionará.

A mágica de Toque sustentada em um cajado só continuará existindo enquanto o operador empunhar o objeto. Se ele o soltar, mesmo que por um instante, a mágica se dispersa sem afetar ninguém. Se alguém *agarrar* o cajado e, no turno do operador, os dois ainda o estiverem segurando, a tentativa de libertá-lo conta como um ataque e o oponente sofre instantaneamente os efeitos da mágica!

Para atacar, é necessário um teste de DX ou de uma perícia de combate desarmado para golpear com a mão, ou da perícia apropriada de Armas de Combate Corpo a Corpo para golpear com o cajado. Trata-se de um ataque corpo a corpo normal. O alvo pode tentar usar qualquer uma de suas defesas ativas. Se ele conseguir se defender, a mágica não é ativada e o operador pode tentar novamente no turno seguinte; se ele não conseguir, o ataque corpo a corpo causa o dano normal e a mágica do operador afeta o alvo imediatamente.

Armaduras oferecem alguma proteção contra certas mágicas de Toque e não têm efeito contra outras. Se a mágica ignorar armaduras, nem uma manobra Aparar desarmado (mesmo com um membro revestido por armadura) nem um bloqueio

Magia Cerimonial

Se o operador tiver NH igual ou superior a 15 em uma magia e um grupo de assistentes *dispostos a colaborar*, ele poderá conduzir seus assistentes em um ritual elaborado para maximizar o poder da magia ao operá-la. Esse tipo de “magia cerimonial” é muito mais lento, mas permite a operação de magias mais poderosas do que seria possível fazer sozinho.

O tempo de operação na magia cerimonial é 10 vezes maior que o indicado na descrição da magia. O custo em energia não se altera, mas os assistentes podem ajudar a fornecer energia, do seguinte modo:

Cada mago com NH igual ou superior a 15 na magia em questão poderá contribuir com a quantidade de energia que quiser.

Cada não mago com NH igual ou superior a 15 na magia em questão poderá contribuir com até 3 pontos.

Cada mago com NH igual ou inferior a 14 na magia em questão poderá contribuir com até 3 pontos.

Cada espectador sem a perícia certa que auxiliar na operação (cantando, segurando velas, etc.) poderá contribuir com 1 ponto, até um máximo de 100 pontos de energia provenientes de todos os espectadores.

Cada espectador que se opuser à magia irá subtrair 5 pontos do total de energia, sendo a penalidade máxima igual a -100 pontos de energia, proveniente de todos os espectadores!

Some a energia de todas as fontes para determinar o total disponível. Se o resultado exceder o custo de operação da magia, o operador receberá um bônus no NH: +1 para 20% de energia extra, +2 para 40%, +3 para 60%, +4 para 100%, e ainda +1 a cada 100% adicionais da energia necessária.

No final do ritual, o operador faz um teste de habilidade para operar a magia. Aplique todos os modificadores padrões para a utilização da magia e qualquer bônus referente à energia adicional. Independente do resultado do teste, toda a energia oferecida pelos colaboradores é gasta no momento em que os dados são jogados.

Considerações sobre a Magia Cerimonial

- O operador *deve* ter assistentes para realizar magia cerimonial.
- NH elevado *não* reduz o tempo de operação, o custo de energia, nem as práticas ritualísticas necessárias.
- O grupo ajuda na concentração. Se for distraído durante o ritual, o operador fará um teste de Vontade simples, não de Vontade-3, para continuar a operação.
- A magia cerimonial é difícil de coordenar. Ela fracassa automaticamente no caso de um resultado de 16, e resultados de 17 ou 18 sempre indicam uma falha crítica, mesmo que o NH efetivo do operador seja igual ou superior a 16.
- Depois que a magia é feita, os participantes podem continuar a fornecer energia para mantê-la. A composição do grupo pode ser alterada desde que o ritual não seja interrompido. Dessa maneira, a magia cerimonial permite manter uma magia indefinidamente.
- Magia Cerimonial não pode ser auxiliada pelas magias Desejo, Sorte ou Bênção. No geral, a magia não pode afetar ou prever o resultado de um ritual cerimonial.
- Espectadores devem colaborar com a cerimônia por livre vontade. Alguém com a mente controlada não pode se concentrar o suficiente para contribuir com energia.

são capazes de proteger o alvo. Mesmo que essa defesa evite o ataque corpo a corpo, a magia contorna a armadura ou escudo do alvo e afeta o oponente.

Observe que certas magias de Toque são Resistíveis (pág. 13). Essas magias exigem um *segundo* teste de habilidade por parte do operador quando surtem efeito, a fim de vencer a resistência do alvo.

Mágicas de Projétil

Magias desta classe são ataques a distância feitos com “projéteis” ou “raios”, como Bola de Fogo (pág. 74) e Relâmpago (pág. 196). Magias de Projétil exigem *dois* testes de habilidade. O primeiro é o teste de habilidade para operar a magia. O segundo é um teste da perícia Ataque Inato (pág. MB183) para atingir o alvo.

Para fazer uma magia de Projétil, o operador precisa se concentrar por um segundo. Então, ele faz um teste da magia. *Não* há modificador de distância, pois ele estará criando um projétil mágico em sua mão. No caso de um sucesso, ele poderá investir um ou mais pontos de energia na magia, sendo o máximo igual ao seu nível de Aptidão Mágica. Depois disso, o projétil aparecerá em sua mão, “carregado” até o nível desejado.

Em seu *próximo* turno, o operador terá três opções para lidar com o projétil: fazer um ataque a distância, sustentá-lo (ou seja, segurá-lo na mão) ou *aumentá-lo*. Se escolher aumentá-lo, ele precisará se concentrar por mais um segundo. No final do turno, ele poderá investir mais energia na magia (desde 1 ponto até um número de pontos igual ao seu nível de Aptidão Mágica). Isso não exige um teste de habilidade.

No turno seguinte, o operador terá as mesmas opções: atacar, sustentar ou aumentar. Contudo, a partir do quarto turno, ele só poderá atacar ou sustentar o projétil. Não é permitido passar mais de 3 segundos criando uma magia de Projétil.

Quando tiver terminado de aumentar a magia de Projétil, o operador poderá sustentá-la na mão, pronta para atacar. Não precisará arremessá-la se não quiser. Enquanto estiver sustentando a magia de Projétil, o operador poderá se movimentar com seu Deslocamento total, fazer as manobras Aguardar ou Apontar, ou até mesmo atacar com a mão que não “segura” o projétil. O operador também poderá se defender normalmente. No entanto, ele *não* poderá fazer outra operação mágica enquanto segurar o projétil na mão.

Há outro problema: se *sofrer uma lesão* enquanto sustenta o projétil na mão, o operador terá de fazer um teste de Vontade. Se ele fracassar, o projétil irá *afetá-lo* imediatamente!

Quando estiver pronto para atacar, ele deverá fazer um teste de Ataque Inato para golpear. Calcule esse ataque como qualquer outro ataque à distância, levando em conta o tamanho do alvo, sua velocidade e distância. A magia de Projétil viaja em linha reta: as barreiras físicas a afetam da mesma maneira que afetariam qualquer arma de projétil.

Essas magias podem ser bloqueadas ou evitadas com uma esquiva, mas nunca aparadas. Se fracassar, o alvo será atingido e afetado pela magia. A *intensidade* do efeito de uma magia de Projétil depende da energia investida nela. A maioria das magias de Projétil provoca 1d de dano por ponto de energia investido. A Resistência a Dano natural ou de uma armadura — protege o alvo normalmente contra magias de Projétil que causam dano.

Mágicas de Bloqueio

A magia de Bloqueio é operada *instantaneamente* como defesa contra um ataque físico ou outra magia. É o

Mágicas de Área em um Mapa de Combate

Represente as mágicas de Área em um mapa de combate conforme mostrado a seguir. A área de efeito de uma mágica com um raio de 1 metro abrange um *único hexágono*. A área de efeito de uma mágica com um raio de 2 metros abrange o hex central e *todos os hexes adjacentes*. A área de efeito de uma mágica com um raio de 3 metros abrange uma área central de 2 metros mais um anel de hexes adjacentes *a ela*. Siga sempre essa fórmula, criando áreas maiores com anéis de hexes adjacentes.



equivalente mágico de aparar, bloquear e esquivar (e geralmente conta como uma dessas defesas; consulte a descrição da mágica para mais detalhes). O personagem pode operar apenas *uma* mágica de Bloqueio por turno, independentemente de seu nível de habilidade. Além disso, não é possível usar mágicas de Bloqueio contra um golpe fulminante.

Mágicas de Bloqueio interrompem *automaticamente* a concentração do operador. Ele perderá qualquer mágica que estiver preparando, exatamente como se tivesse fracassado em um teste de Vontade para resistir a uma distração. Se ele estiver sustentando (e não *criando*) uma mágica de Toque, esta não será afetada. Se estiver sustentando uma mágica de Projétil, não poderá aumentá-la, mas conseguirá guardá-la para um momento posterior.

As mágicas de Bloqueio *não* sofrem redução no custo em energia em função de um NH elevado.

Mágicas de Informação

O intuito das mágicas de Informação é obter informações sobre alguma coisa. Algumas exigem que o operador toque o objetivo, enquanto outras agem à distância. As penalidades devido à distância estão em *Modificadores de Longa Distância* (ao lado). As mágicas feitas para encontrar coisas sofrem uma penalidade igual a -1 por item “conhecido” semelhante que o operador decidir ignorar durante a busca. A maioria das mágicas de Informação também apresenta seus próprios modificadores especiais, por isso, não se esqueça de ler cuidadosamente as descrições.

Quando o personagem opera uma mágica de Informação, o *Mestre deve fazer o teste em segredo*. No caso de um sucesso, ele dá ao operador a informação desejada (quanto melhor o resultado, melhor a informação). No caso de um

fracasso, o Mestre deve informar que o operador não detecta nada. No caso de uma falha crítica, o Mestre *mente* para o jogador! Não importa o resultado, o operador sempre paga o custo total em energia da mágica de Informação.

A maioria dessas mágicas só pode ser usada uma vez ao dia por cada operador (ou grupo cerimonial). As mágicas de “Localizar” são uma exceção a essa regra.

Exceto quando indicado o contrário, as mágicas de Informação não têm duração. Elas proporcionam um momento de revelação e se dissipam imediatamente; portanto, é impossível mantê-las.

Mágicas Resistíveis

Qualquer tipo de mágica também pode ser “Resistível”. As mágicas Resistíveis só funcionam automaticamente no caso de um sucesso decisivo. Se conseguir apenas um sucesso normal, o operador primeiro precisará vencer a resistência do objetivo para que a mágica funcione.

O objetivo sempre tem uma chance de resistir; *mesmo se estiver inconsciente*. O objetivo consciente percebe que alguma coisa está acontecendo e pode optar por não resistir. Pessoas inconscientes, que não estejam familiarizadas com magia, ou que estejam atentas à magia hostil sempre tentam resistir.

Cajados Mágicos

Um “cajado mágico” é qualquer tipo de cajado ou varinha com o poder de aumentar o alcance do personagem ao operar mágicas (consulte *Cajado*, pág. 70). Esses objetos apresentam três benefícios importantes:

- Tocar o objetivo com o cajado permite ao personagem fazer uma operação mágica para afetar esse objetivo sem penalidade *alguma* por causa da distância. Isso é muito útil em situações onde o operador tem de afetar um objetivo fora do alcance de suas mãos (por exemplo, para operar uma mágica de cura sobre um alvo que se encontra preso sob escombros). Isso também permite que um mágico extraia mana de uma Gema de Energia encrustada em seu Cajado.
- Apontar com um cajado reduz a distância entre o operador e o objetivo de acordo com o comprimento do cajado. Isso é importante para mágicas Comuns, já que uma varinha de 1 metro elimina uma penalidade por distância de -1, enquanto um bordão de 2 metros elimina uma penalidade de -2! O operador pode apontar o alvo como parte do ritual da operação mágica. Informe ao Mestre que o cajado está sendo apontado para o objetivo quando o personagem *começar* a se concentrar. (Isso pode alertar um objetivo involuntário!)
- O cajado pode carregar mágicas de Toque. Isso dá mais alcance a essas mágicas e permite que o operador atinja o alvo e apare golpes sem colocar as mãos em risco.

Um cajado mágico pode medir até 2 metros. Uma varinha tem Alcance C, é muito leve para causar dano e utiliza a perícia Faca ou Adaga de Esgrima. Uma varinha longa ou cajado curto tem Alcance 1, funciona como um cassete em situações de combate, e usa a perícia Espadas Curtas ou Terçado. Um cajado longo tem Alcance 2, funciona como um bordão em situações de combate e usa a perícia Bastão ou Espada de Duas Mãos. Na maioria dos mundos de jogo, um objeto comum pode ser encantado e transformado em um cajado mágico por \$30, mas deve ser feito de materiais que um dia tiveram vida (coral, madeira, marfim, osso etc.).

Em alguns cenários, cajados mágicos são mais do que meros auxílios: são a ferramenta fundamental da magia! Nesses mundos, os magos compram parte, ou toda a sua Aptidão Mágica com limitações de instrumentos (pág. MB116) — geralmente Frágil ou Pode Ser Roubado. Um mago que perde seu cajado pode se considerar quase aleijado.

Para que uma magia Resistível surta efeito, primeiro é preciso obter sucesso em um teste de habilidade. Se a magia tiver um único objetivo (isto é, se não for uma magia de Área), o operador sofrerá uma penalidade igual ao Abascanço do objetivo (se houver; consulte pág. MB34), mesmo que ele esteja disposto a cooperar! Se o operador fracassar no teste, a magia irá falhar e o objetivo não perceberá nada. Se o operador se sair bem, anote a margem de sucesso. *Exemplo:* um resultado de 6 em um teste contra NH 13 indica uma margem de sucesso de 7. Se o objetivo for um ser *vivo* ou *sapiente*, aplique a Regra do 16 (consulte *A Regra do 16*, pág. MB349). Se o objetivo for uma magia, esse limite não irá se aplicar.

Depois disso, o objetivo pode fazer um teste de resistência. O personagem normalmente tenta resistir com um atributo ou outra característica indicada na descrição da magia (normalmente HT ou Vontade). O Abascanço do objetivo (se houver) é somado à sua resistência. O valor de resistência de uma magia é o NH efetivo do operador quando ele a lançou.

Faça uma Disputa Rápida e compare o resultado do teste de resistência do objetivo ao resultado do teste de

Modificadores de Longa Distância

Utilize os modificadores a seguir para as magias de Informação que funcionam a longa distância; por exemplo, as de “Localizar”.

<i>Distância</i>	<i>Penalidade</i>
Até 200 m	0
750 m	-1
1,5 km	-2
4,5 km	-3
15 km	-4
45 km	-5
150 km	-6
450 km	-7
1.500 km	-8



Acrescente uma penalidade de -2 para cada fator adicional de 10.

habilidade do operador. Se o operador vencer, sua magia afetará o objetivo. Se ele perder ou empatar, a magia não surtirá efeito, mas ele precisará pagar o custo total em energia mesmo assim. Se estiver consciente, o objetivo sentirá um ligeiro desconforto físico ou mental (dependendo do atributo com que

ele resistiu), mas nenhum outro efeito. O operador sempre sabe se o objetivo resistiu ou não a uma magia sua.

Magias de Área Resistíveis: Se uma magia de Área for Resistível, o operador deverá fazer o teste de habilidade habitual e, se bem-sucedido, anotar a margem de sucesso. Todos na área atingida terão o direito de fazer um teste de resistência, e aqueles com Abascanço recebem o *dobro* do benefício usual. A magia só afetará aqueles que tiverem uma margem de sucesso inferior à do operador.

Encantamentos

Encantamentos são usados para fazer ou desfazer itens mágicos. Eles serão detalhados no Capítulo 2.

Magias Especiais

Magias deste tipo seguem regras específicas fornecidas em suas respectivas descrições.

Dissipando Magias Sustentadas de Toque e Projétil

Às vezes, é preciso dissipar *rapidamente* uma magia de Toque ou Projétil que está sendo sustentada sem ter de gastar um turno inteiro para fazer um ataque — por exemplo, quando é preciso se concentrar em outra magia. É possível fazer isso com uma ação livre a qualquer momento do turno. Basta declarar que o personagem está dissipando a magia e ela vai “evaporar” sem afetar ninguém.

O operador também pode se livrar de uma magia de Projétil (mas *não* de uma magia de Toque), “soltando-a” no chão. Isso também se classifica como uma ação livre. Essa atitude não causa dano ao personagem, a menos que o projétil seja explosivo, mas atinge qualquer coisa sobre a qual ele se encontre. Projéteis que causam dano por queimadura são capazes de começar incêndios!

INVENTANDO NOVAS MÁGICAS

Mestres inovadores podem criar novas magias à vontade. Essas novas magias normalmente precisam ser equilibradas em comparação com magias existentes. Assim, equilibrar magias nunca é uma ciência exata, mas as diretrizes a seguir devem ajudar. Os custos indicados são apropriados para o custo de operar uma magia Comum ou o custo básico para uma magia de Área. O custo para manter a maioria das magias é igual a metade do custo para operar, arredondado para cima.

Estas diretrizes são apenas isso, diretrizes! O Mestre nunca deve se sentir obrigado a usar o custo recomendado para uma magia nestas diretrizes se isso não lhe parecer apropriado.

Magias de Combate: Em geral, um ponto de energia compra 1d de dano, 2d de projeção, 1 ponto de dano por fadiga ou um segundo de cegueira.

Condições Irritantes e Incapacitantes: Magias que causam condições irri-

tantes (pág. MB428) custam cerca de 2 pontos de energia; magias que causam condições incapacitantes (pág. MB428) custam cerca de 5 pontos de energia.

Aprimoramentos de Habilidade: Um ponto de energia compra dois níveis de perícia ou um ponto de uma característica secundária; dois pontos de energia compram um ponto de um atributo.

Perigos e Obstruções: Um ponto de energia cria uma área da qual as pessoas devem sair ou sofrer dano — nuvens de gás

venenoso, campos de radiação, etc. Dois pontos de energia criam uma obstrução que não pode ser facilmente atravessada — paredes, fossos e coisas semelhantes. Três pontos de energia permitem que um objetivo ignore um certo tipo de obstrução e passe por ela livremente. Quatro pontos de energia tornam o objetivo imune a um determinado tipo de perigo.

Vantagens e Desvantagens: Mágicas que concedem ao objetivo uma vantagem ou desvantagem custam um ponto de energia para cada três pontos de personagem da vantagem ou desvantagem.

Informação: A maioria das Mágicas de Informação custa cerca de dois pontos de energia; mágicas que revelam segredos custam quatro pontos de energia ou mais.

Efeitos Especiais: Mágicas que não têm um efeito significativo na mecânica do jogo nem um efeito duradouro devem custar um ponto de energia.

Mágicas de projéteis têm um Max padrão de 80 metros, embora o mestre deva se sentir à vontade para ajustar a distância para cima ou para baixo se o conceito de uma mágica exigir uma distância diferente ou se a eficácia da mágica precisar ser ajustada.

Mágicas que mudam ou controlam seres vivos e conscientes geralmente devem ser Resistíveis.

Mágicas poderosas normalmente devem ter uma lista grande de pré-requisitos, serem mágicas Muito Difíceis, ou ambas as coisas.

Mágicas novas podem ser adquiridas por qualquer PdJ que queira aprendê-las, ou podem ser mistérios esotéricos conhecidos apenas por um punhado de PdMs, ou contidos apenas em um livro oculto de conhecimento secreto. Este último caso pode levar a novas missões interessantes; além das vantagens pessoais de descobrir novas mágicas, magos poderosos nas terras civilizadas, podem pagar generosamente em troca desse conhecimento precioso.

MÁGICAS CRIADAS PELOS JOGADORES

Por outro lado, PdJs podem decidir que bibliotecas esquecidas em cidades perdidas são entediantes e tentar pesquisar suas próprias novas mágicas. Apenas magos podem inventar novas mágicas.

Use as regras de Novas Invenções na pág. MB473 para criar uma nova mágica. A perícia necessária para projetar novas mágicas é Taumatologia (pág. MB225). A maioria das mágicas não possui modificadores de NT, mas mágicas tecnológicas sim. As mágicas também não possuem

classificações de Complexidade. Não há um “produto” final para uma mágica, então não há estágio de produção para o desenvolvimento de mágicas.

O processo começa quando o pesquisador descreve a mágica que ele deseja desenvolver. O Mestre então escreve a mágica no formato padrão, incluindo classe, escola, custo de energia, tempo de operação, duração e pré-requisitos. Ele pode decidir que a mágica pretendida tem pré-requisitos, que devem ser aprendidos ou inventados antes que a pesquisa sobre a mágica pretendida possa sequer começar.

O teste de Conceito é feito com Taumatologia, em vez de um modificador de Complexidade; subtraia a contagem de pré-requisitos para a nova mágica (pág. 6). Aplique uma penalidade de -5 para qualquer mágica de uma escola da qual o pesquisador não tenha nenhuma mágica. Aplique uma penalidade de -5 em uma região de baixo mana.

Uma vez que a fase de Conceito produziu um feitiço viável, o pesquisador (ou um assistente) deve investir um ponto de personagem para aprender a nova mágica. Nesse momento, um protótipo pode ser desenvolvido. É necessário uma oficina mágica, com acessórios que custam \$(número de pré-requisitos + 1) × (400 de energia) × (preço predominante no cenário por ponto de energia (pág. 20)). O pesquisador e seus assistentes podem optar por compensar até 90% desse investimento, encantando eles mesmos os suprimentos; 10% do custo são consumíveis que devem ser comprados. Uma vez construída, uma oficina mágica também pode ser usada para pesquisas futuras — a parte não consumível do custo da oficina pode ser reu-

tilizada indefinidamente (embora falhas críticas possam danificar ou destruir alguns desses equipamentos).

O teste de Protótipo é um teste da nova mágica, operada cerimonialmente (ou o inventor pode fazer sozinho; o processo é similar ao de encantamentos). Os bônus normais de Protótipo por assistentes qualificados são aplicáveis. Uma falha crítica no teste de Protótipo se dá como uma falha crítica mágica normal; jogue 3d e consulte a *Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas* (pág. 7). Cada tentativa leva um dia inteiro.

Uma mágica Protótipo bem-sucedida pode ter defeitos, mas raramente se fazem testes para resolvê-los. Um defeito significativo é indistinguível de uma falha crítica normal, portanto, defeitos geralmente virão à tona em algum momento no futuro. Mágicas bem estabelecidas tiveram seus defeitos resolvidos por gerações de magos, mas novas mágicas podem ser um problema imprevisível esperando para acontecer.

O processo usado para encantar um item com uma nova mágica é uma invenção à parte da própria mágica. Um processo de encantamento é, na verdade, ainda mais difícil do que a mágica original, porque encantar também tem Encantamento como um pré-requisito, aumentando sua contagem efetiva de pré-requisitos em 13! Encantadores experimentais são uma turma persistente.

O Mestre pode permitir que magos Desenvolvedores apliquem a vantagem Desenvolvedor na invenção de mágicas. Todavia, tal combinação provavelmente levará a uma série de inovações taumáticas selvagens que nem todos os Mestres estarão dispostos em lidar.

Projetando Personagens Mágicos

A maioria dos mágicos são criados com IQ alta e algum nível de Aptidão Mágica. Pontos de Fadiga também são essenciais; alguns mágicos compram HT alta, enquanto alguns simplesmente compram PF diretamente. Pontos de Fadiga podem ser comprados com a limitação “Utilizável apenas para operação de mágicas”, com -10% no custo.

Existem também várias vantagens úteis para mágicos que podem não ser tão óbvias assim. Mente Segmentada, se disponível, permite que um mágico se concentre em várias mágicas de uma só vez, o que pode ser incrivelmente útil. Um mágico com Não Dorme tem o potencial de manter uma mágica por um tempo indefinido. Ampliador de Mana tem vantagens óbvias para mágicos em mundos de mana baixo e normal (embora possa ser um tanto perigoso em mundos de mana alto). Visualização é extremamente útil para os encantadores ou qualquer mágico que realiza magia cerimonial; a natureza ritual dessas mágicas se presta à visualização. Um mágico com Visualização e uma IQ alta tem uma vantagem poderosa com magia cerimonial.

Na maioria dos cenários, mágicos também adquirem perícias que representam a amplitude de seu aprendizado místico. Isso praticamente sempre inclui Taumatologia, mas mágicos também podem querer aprender perícias como Alquimia, Medicina Esotérica, Conhecimento Oculto, Força Mental e Ocultismo.

CAPÍTULO DOIS

ITENS MÁGICOS

Neville Hawthorne, Taumaturgo Livre e Aceite, fitou o teto baixo do sótão em que morava.

“É isso que você esperava fazer com seu diploma de maestria, Tubbs? Passar seus dias acendendo velas e se cobrindo de giz, produzindo bugigangas para encher os bolsos do Velho, para no fim das contas receber apenas um sermão sobre o privilégio do trabalho em equipe, uma tigela de guisado e um colchão esfarrapado?”

Seu companheiro de quarto suspirou do leito ao lado. “Eu não achei que seria fácil, pelo menos no começo. Mas eu esperava estar fazendo projetos mais interessantes, como aqueles da academia — por exemplo, o arco de chamas que fizemos no terceiro ano. Mas o Velho está certo: o dinheiro hoje em dia está nos trabalhos rápidos.”

Hawthorne bufou. “Como se a gente visse a cor desse dinheiro.” Um silêncio sucedeu.

De repente, ele se sentou empertigado. “Vamos ver como é.”

“O quê?”

“Vamos nos tornar independentes.”

“Você está louco? Eu odeio esse trabalho tanto quanto você, mas não estamos nem perto do nível do Velho. Vai levar anos para chegarmos ao nível dele.”

“Mas isso não é necessário. Veja, nós não somos aprendizes. Conhecemos nosso ofício, trabalhamos bem juntos e, cá entre nós, somos mais do que capazes de fazer encantamentos simples. Vamos vender cajados e Gemas de Energia para a academia, e talvez, paralelamente, algumas flechas mágicas. Vai ser difícil por um tempo, mas pelo menos seremos nossos próprios patrões.”

Tubbs mirou-o por alguns instantes. “Vamos precisar de dinheiro.”

“Então, a partir de agora, separaremos um florim do pagamento de cada semana. A essa altura, no próximo ano, estaremos por nossa conta. Então você verá do que um encantador é capaz.”

Encantamentos permitem aos usuários de magia imbuir objetos com poderes mágicos. Alguns itens mágicos permitem ao usuário operar mágicas que ele não conhece; outros

têm um efeito mágico colocado sobre eles permanentemente; outros ainda fazem vários tipos de coisas estranhas e maravilhosas.

A maioria dos itens mágicos pode ser usada por qualquer um, mas alguns deles só podem ser usados por magos. O poder de um item mágico perdura até que seja removido magicamente, ou até que o item físico se quebre ou se desgaste, e então a magia se dissipa permanentemente.

aproveite os benefícios dos assistentes). Encantadores solitários não podem ganhar um bônus de NH por usar energia adicional. Para realizar encantamentos, o operador e quaisquer assistentes devem conhecer tanto a magia Encantar quanto a magia específica a ser colocada no item com um NH efetivo de 15 ou melhor. Espectadores não qualificados não podem contribuir com energia para um encantamento.



ENCANTAMENTO

“Encantar” é o processo de criar um item mágico usando mágicas da escola Encantamento. Encantamentos devem ser realizados usando magia Cerimonial (pág. 12). Diferentemente da maioria das magias Cerimoniais, no entanto, os encantamentos *podem* ser realizados por apenas uma pessoa (embora a maioria dos encantadores

Encantar sempre requer tempo e energia. Um encantamento específico também pode exigir um item ou material em especial (por exemplo, uma gema) ou o gasto em dinheiro para suprimentos mágicos “genéricos”.

Um determinado item mágico pode carregar qualquer número de mágicas. Cada uma requer um encantamento diferente. A presença de um encantamento não afeta os subsequentes.

O Poder de um Item Mágico

Cada item mágico tem um “Poder”, que é definido em sua criação. O poder de um item é igual ao NH efetivo do operador na mágica Encantar ou na mágica contida no item, o que for *menor*. A penalidade de NH para mana baixa *não* se aplica ao determinar o poder de um item. Uma vez que encantamento é uma magia cerimonial, o operador *pode* gastar energia extra para aumentar seu NH efetivo e, portanto, o Poder do item.

Anote o Poder de cada item mágico criado ou encontrado (para descobrir o Poder de um item encontrado, os PdJs devem usar Analisar Mágica). Se um item possuir diversas mágicas, cada uma delas terá seu próprio Poder. Sempre que for importante saber o nível de habilidade de uma mágica realizada por um item mágico, use o Poder do item.

O Poder de um item deve ser 15 ou mais para que ele funcione. Aplique ao Poder uma penalidade temporária de -5 em uma área de baixo mana; dessa forma, um item com Poder menor que 20 *não funciona* nessas áreas. Nenhum item mágico funciona numa região de mana nulo!

Testes de Habilidade para Encantamentos

O Mestre realiza todos os testes de habilidade durante um encantamento. Como nas demais magias cerimoniais, um resultado de 16 é um fracasso automático, enquanto um resultado de 17–18 é uma falha crítica.

Em caso de sucesso, o item é encantado. Num sucesso decisivo, aumente o Poder do item em 2d — e num resultado de 3, o item pode adquirir outro encantamento (a critério do Mestre). O operador sempre sabe se a operação foi bem-sucedida, mas precisa usar Analisar Mágica para saber o *nível* de sucesso!

Em caso de fracasso, o resultado depende do método usado para encantar o item — veja abaixo. Uma falha crítica sempre destrói o item e todos os materiais utilizados.

Encantamento às Pressas

Este método cria um item mágico *rapidamente*. Leva uma hora por 100 pontos de energia necessários (arredondado para cima). O teste de habilidade é feito no final desse tempo. Sendo ele bem-sucedido ou não, *toda* a energia é gasta assim que o MJ joga os dados.

Controlando o Encantamento de PdJ

Se os mágicos ficarem frustrados com a (falta de) disponibilidade de itens mágicos em seu mundo, eles certamente buscarão produzir seus próprios itens. Se o MJ achar que um determinado objeto é muito fácil de fazer ou pode desequilibrar a campanha, há muitas formas de dificultar a criação desse item.

Materiais Raros: Muitos objetos exigem materiais específicos para o seu encantamento. O Mestre poderia modificá-los para ingredientes mais raros e mais preciosos. Além de tornar mais difícil e caro encantar o objeto, a busca por ingredientes raros pode, por si só, ser uma aventura.

Efeitos Colaterais: Encantamentos são imprevisíveis. Depois de fazer um objeto, os PdJs podem descobrir que coisas estranhas acontecem sempre que usam seu novo brinquedo. Outros rituais obscuros ou precauções podem ser necessários para tornar o item seguro.

Despesas Adicionais: O MJ pode simplesmente aumentar o custo para fazer itens mágicos, exigindo que materiais mais caros sejam consumidos na fabricação do objeto. Isso não é o mesmo que exigir ingredientes raros — o material adicional pode ser facilmente adquirido, só que é caro. Talvez seja necessário, para encantamentos, uma oficina semelhante ao tipo requerido para a pesquisa de mágicas (pág. 15).

Um operador solitário fica limitado à energia fornecida por seus PF, PV e uma Gema de Energia. Os assistentes, porém, podem contribuir com seus próprios PF e PV, conforme descrito para magia cerimonial. Assistentes também podem usar, cada um, uma Gema de Energia. O operador terá uma penalidade de -1 ao NH para cada assistente; portanto, o número de assistentes permitidos é o número que reduziria o NH efetivo do operador para 15. Com mais assistentes, o encantamento não funcionará.

Se o operador gastar PV para a mágica, seu NH efetivo sofre penalidade de -1 para cada PV usado. O mesmo vale para seus assistentes, mas seus níveis de habilidade não afetam o poder do item, desde que seu NH efetivo seja de, no mínimo, 15.

Se houver alguém que não o operador e seus assistentes a menos de 10 metros do local do ritual, a mágica sofrerá uma penalidade adicional de -1.

Em caso de fracasso, o encantamento é pervertido de alguma forma. Ele pode adquirir efeitos colaterais desagradáveis (veja a *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios*, pág. MB479), tornar-se uma mágica completamente diferente ou qualquer outra coisa que o MJ desejar. O operador não saberá que sua mágica deu errado até usar Analisar Mágica ou testar o item!

Exemplo: Hawthorne e Tubbs decidem fazer algumas Gemas de Energia

como seu primeiro projeto independente, já que adquiriram três gemas adequadas. Hawthorne tem NH 16 em Gemas de Energia e Encantamento, enquanto Tubbs tem NH 15 em ambos, então Hawthorne realiza a operação. Após o tempo mínimo de operação, Hawthorne obtém 12, contra seu NH efetivo de 15 — um sucesso! Cada mago gasta 10 PF. Hawthorne guarda a recém-encantada Gema de Energia de 1 ponto, e eles se recostam em suas poltronas para se recuperar. Como ambos têm Recuperar Energia-15, eles se recuperam completamente em 50 minutos.

Em um dia de trabalho de oito horas, eles podem repetir esse processo quatro vezes — cinco se fizerem uma hora extra. Uma semana depois, eles criaram com sucesso duas Gemas de Energia de 10 pontos (a terceira gema foi destruída em uma falha crítica, mas Teixeira promete que, a partir de agora, o gato ficará fora da oficina).

Na semana seguinte, um mago está precisando com urgência de um cajado novo. Hawthorne escolhe um pedaço de madeira adequado e eles começam o encantamento. O NH de Hawthorne com a mágica Cajado é de 17. Seu NH efetivo é de 15 (-1 para Tubbs, -1 para o cliente, que se recusa a se retirar enquanto eles trabalham). Ele obtém um 9, um sucesso. Ele gasta 8 PF e 8 pontos de sua nova Gema de Energia, enquanto Tubbs gasta 9 PF e 5 pontos de sua Gema de Energia, totalizando 30 pontos necessários.

Encantamento Lento e Seguro

O operador deve usar este método quando quiser ter *certeza* de que tudo sairá bem. É necessário uma “jornada de mago” por ponto de energia requerido. Uma “jornada de mago” representa um dia inteiro de oito horas de trabalho de um mago. Por exemplo, um item que requer 100 pontos de energia pode ser criado por um mago em 100 dias, por dois magos em 50 dias e assim por diante. Um mago só pode trabalhar em um encantamento por vez; ele não pode “trabalhar em dois expedientes”, seja no mesmo item ou em itens diferentes.

Todos os assistentes do operador devem estar presentes todos os dias. Se um dia de trabalho for interrompido ou perdido, são necessários dois dias para compensá-lo. A perda de um mago encerra o projeto!

O operador deve fazer um teste de habilidade no final do último dia. Não há custo de PF ou PV para os encantadores — eles investiram energia gradualmente no decorrer do encantamento.

Em caso de fracasso, o encantamento não funcionou. O tempo foi perdido e todos os materiais usados na magia foram perdidos. (*Exceção*: se os magos estavam adicionando uma magia a um item já encantado, o item permanece ileso, mas o *material* usado para o encanto adicional é perdido de qualquer forma.)

O tempo gasto com o método Lento e Seguro conta como aprendendo com o emprego (pág. MB293); o mago deve dividir essas horas entre a magia Encantar e qualquer magia que esteja sendo encantada em um item.

ITENS COM ENCANTAMENTOS MÚLTIPLOS

Um item pode carregar qualquer número de magias; cada uma requer um encantamento à parte. A presença de uma magia em um item não afeta outros encantamentos. *Exceção*: A magia Eliminar (pág. 62) limita o uso de um item, mas *facilita* o encantamento.

Colocar várias magias em um único item tem vantagens e desvantagens. Um item com encantamentos múltiplos é fácil de transportar e usar; Gemas de Energia dedicadas (pág. 70) podem ser usadas por todas as magias do item. Por outro lado, esse único item é vulnerável. Se ele quebrar, *todos* os encantamentos serão perdidos... e uma falha crítica ao adicionar um novo encantamento destrói o item e todos os encantamentos anteriores.



ENCANTAMENTOS SEM ITENS

Algumas magias possuem opções de “item” que não criam um item. Normalmente, isso implica em tornar a magia permanente com um gasto substancial de mais energia — geralmente 10 ou 100 vezes o custo normal da operação. No geral, magias com essa opção têm como objetivo uma área ou pessoa e, portanto, não podem servir de encantamento para um item. De qualquer forma, o efeito resultante é um encantamento verdadeiro e só pode ser removido com Remover Encantamento.

ENCANTAMENTOS SEM MÁGICA

Alguns itens mágicos não são criados por encantadores. Alquimistas podem criar uma variedade de objetos duradouros com poder mágico — por exemplo, amuletos e talismãs alquímicos, homúnculos e a pedra filosofal (veja as págs. 220–221 para mais detalhes). Outros itens se tornam mágicos espontaneamente; zonas de mana muito alto geram itens mágicos com habilidades estranhas e poderosas.

Remover Encantamento e Suspender Encantamento ainda funcionarão nesses itens, porém com uma penalidade de -2 por falta de familiaridade.

Interrupções

Se um mago for interrompido enquanto estiver usando o método Lento e Seguro, deve-se observar o seguinte:

- Ele ficará fatigado. Presuma que ele perdeu 1d PF.
- Ele deve continuar se concentrando em seu encantamento; portanto, qualquer outra magia sofrerá uma penalidade de -3 (se ele parar de se concentrar, ele perde o dia inteiro de trabalho).

Um mágico que é importunado enquanto *não* está trabalhando ativamente em seu encantamento *não* sofre penalidades!

USANDO ITENS MÁGICOS

Itens mágicos seguem as regras para a(s) mágica(s) que eles contém. Muitos dão ao usuário o poder de operar a mágica — talvez apenas em si mesmo, possivelmente em qualquer objetivo. Alguns são utilizáveis apenas por magos; isto é, eles só funcionam com usuários que possuem Aptidão Mágica. Se um objeto tiver *qualquer* efeito descrito como “somente mago”, apenas um mago poderá usar os poderes do item.

A descrição de uma mágica explicará se ela pode ser colocada em um item mágico. A menos que o contrário seja especificado:

- *Não há ritual.* O usuário apenas deseja que o item funcione.

- *O tempo de operação é conforme descrito para a mágica.* Um alto nível de Poder não afeta esse tempo.

- *O custo de energia é o mesmo que para uma operação normal da mágica.* Um alto nível de Poder não afeta o custo (mas a mágica Energização *sim* — veja pág. 57).

- *Determine o sucesso normalmente.* Use o Poder do item como o NH básico do operador e aplique todos os modificadores usuais para o tipo de mágica que está sendo operada. O Poder sofrerá penalidade de -5 em áreas de baixo mana. Uma mágica Resistível permite um teste de resistência normal; use o Poder modificado do item como o NH do operador na Disputa Rápida.

- *Apenas uma pessoa por vez pode usar o item.* Se duas pessoas tentarem usá-lo, apenas o primeiro a tocá-lo será bem-sucedido. Se alguém *não é capaz* de usá-lo — p.ex., o item é utilizável apenas por magos e a pessoa não tem Aptidão Mágica — seu toque não conta.

- *Todos os outros efeitos são os mesmos para aquela mágica.*

Identificando Itens Mágicos

O novo dono de um item mágico pode não saber, a princípio, seus poderes. Itens “sempre ativos” (veja a seguir) ou itens com mágicas de Conexão são os mais fáceis de compreender. Outros itens não funcionarão até que o usuário deseje, e ele deve desejar o efeito correto. Pensar “Faça algo!” para um item mágico não vai ativá-lo.

Alguns efeitos (atributos aumentados, por exemplo) são óbvios quando o item é ativado. Outros (respirar na água, melhorias de habilidades) não serão aparentes até que uma situação ocorra na qual eles possam fazer efeito. Nesses casos, o Mestre deve tentar não dar muitas dicas sobre a natureza do item.

A mágica Analisar Mágica (pág. 102) revela quaisquer encantamentos em um item.

Itens “Sempre Ativos”

Alguns itens mágicos estão “sempre ativos”. Para que o item funcione, o usuário deve usá-lo ou portá-lo da maneira usual (um anel em um dedo, uma espada em uma mão, e assim por diante). Esses itens não permitem que o usuário opere a mágica — eles automaticamente a operam *no usuário* sem custo de energia.

Se uma flecha ou dardo é encantado com magia hostil, ele pode ser carregado sem que faça mal ao portador; nesse caso, apenas uma pessoa que for atingida pelo projétil é qualificada como “usuário”. Os efeitos continuam até que o item seja removido por um teste bem-sucedido de Medicina ou Primeiros Socorros (o que requer um minuto) ou é arrancado (causando o mesmo dano que ao acertar o alvo).

O disposto a seguir serve para todos os itens “sempre ativos”, a menos que especificado de outra forma:

- *Ritual, tempo de operação e custo de energia são irrelevantes.* O item não permite que o usuário opere a mágica — ele impõe a mágica neste, sem nenhum custo, assim que ele vestir ou manejar o item. Um item “sempre ativo” pode ser projetado para aplicar seus efeitos gradativamente ao longo de alguns minutos, de modo que a origem do efeito não fique óbvia; isso não afeta o custo ou a dificuldade, e é frequentemente usado em itens hostis destinados a serem armadilhas.

- *Os efeitos duram enquanto o item é usado ou portado.*

- *Todos os demais efeitos são iguais para aquela mágica.* Se o usuário desejar (como no caso de um item com um efeito maléfico), ele pode realizar um teste de resistência contra o item se a mágica em questão for Resistível normalmente.

Controlando Itens Mágicos

A abundância de itens mágicos não é apropriada para todas as campanhas, e os Mestres podem querer limitar o número de tais itens em circulação. A maneira mais simples de fazer isso é restringir o Encantamento às Pressas — seja simplesmente o proibindo ou alterando seus parâmetros para exigir um *dia* de encantamento por 100 pontos de energia, em vez de uma hora. Isso faz com que produzir pequenos itens mágicos seja um processo muito mais tedioso e caro.

Como alternativa, o Mestre pode instituir elementos do cenário para restringir a disponibilidade de itens mágicos, como o seguinte:

Desorganização: Encantamento em grande escala normalmente requer ampla assistência. Se os encantadores são raros, ou se os magos não costumam se dar bem, os recursos raramente podem ser reunidos para um encantamento.

Fragilidade: Encantamento não confere durabilidade a um item, e os donos de itens mágicos insistem em colocá-los em situações perigosas. Como um item mágico perde seu poder quando danificado, o fato de muitos deles quebrarem inevitavelmente reduz sua quantidade em circulação.

Mágicas limitantes: Muitos itens mágicos têm mágicas limitantes operadas sobre eles e não funcionam para ninguém além do usuário pretendido.

Assédio: Não é difícil atrapalhar um encantamento. Um Encantamento Lento e Seguro pode ser facilmente interrompido pela organização de uma distração. Atrasar um membro pode atrapalhar um círculo de Encantamento às Pressas. Se os rivais e inimigos dos encantadores têm o hábito de tentar atrapalhar encantamentos, lidar com essas interrupções eleva o custo dos itens mágicos e diminui a sua oferta.



COMPRANDO ITENS MÁGICOS

O universo está cheio de coisas mágicas, esperando pacientemente que nossa inteligência se afie.

– Edén Phillpotts

O preço em dinheiro dos itens mágicos depende do Mestre. Para um cenário típico de fantasia NT3 com magia abundante e lojas cheias de itens mágicos,

deve ser possível encomendar um item mágico por aproximadamente \$33 por ponto de energia. Por exemplo, uma espada com Precisão +2, que é um item de 1.000 de energia, custaria \$33.000 além do custo da espada e de quaisquer materiais necessários para o encantamento.

Esse preço, porém, pressupõe que os encantadores estejam usando o método confiável Lento e Seguro; itens de baixo custo de energia podem ser produzidos em massa usando o método às Pressas. Um mago talentoso com NH 20 e cinco assistentes poderia colocar facilmente 60 de energia em um item, sem o uso de Gemas de Energia ou PV. Os limites de praticidade de um e outro ficam a cargo do Mestre, mas a possibilidade de fazer Encantamentos às Pressas é uma garantia de diminuir drasticamente o preço de itens mágicos menores.

Portanto, a critério do Mestre, qualquer item mágico que um encantador ou círculo de encantadores possa produzir com Encantamento às Pressas (60 de energia é um padrão razoável) custa apenas \$1 por ponto de energia. Assim, uma flecha com Precisão +1 custaria \$25, e um cajado mágico custaria \$30, mas aquela espada com Precisão +2 ainda custará \$33.000.

Em todos os casos, adicione o custo do item a ser encantado e quaisquer materiais especiais necessários para o custo do próprio encantamento.

Obviamente, esses preços sobem à medida que os encantadores se tornam mais raros. Veja *Economia e Encantamento*, pág. 21, para uma discussão mais detalhada de como definir preços de itens mágicos em diferentes cenários.

O potencial comprador também precisa encontrar um mago capaz de produzir o item que ele deseja — alguém capaz de operar tanto Encantar, quanto as mágicas a serem inseridas no item. Alguns cenários têm lojas dedicadas a itens mágicos, o que provavelmente o isenta de ter esse trabalho específico; se ele precisar localizar um encantador competente, pode levar bastante tempo e esforço além do custo propriamente dito para obter o item desejado.

Custos das Gemas de Energia

A Gema de Energia é uma ferramenta essencial para um mágico. Mesmo uma fonte de mana com apenas alguns poucos pontos de capacidade pode ampliar imensamente a eficácia da sua magia. Dessa forma, elas são muito procuradas.

Uma típica Gema de Energia encontrada à venda vem sem nenhuma peculiaridade. Gemas de Energia com uma única peculiaridade não incapacitante geralmente são desvalorizadas em cerca de 10%; Gemas de Energia com várias peculiaridades ou uma única que seja incapacitante sofrem uma desvalorização de pelo menos 50%.

As seguintes pressuposições são incorporadas na tabela abaixo.

Materiais: O custo de um objeto adequado para ser encantado em uma Gema de Energia de capacidade P de uma maneira eficiente em termos de energia é igual a: $\$10 \times P^2 + \$40 \times P$. No entanto, 1 em cada 54 operações da mágica Gema de Energia resulta numa falha crítica que destrói o objeto. Os preços das Gemas de Energia levam em consideração esse risco; portanto, o custo real dos materiais é dividido por 53/54 elevado à potência de P.

Trabalho: Pressupondo o custo padrão de \$1/ponto de energia, cada operação da mágica Gema de Energia custa \$20. A possibilidade de fracasso já está incorporada na cifra de \$1/ponto, portanto, os custos do trabalho são simplesmente $\$20 \times P$.

Capacidade	Custo
1	70
2	165
3	280
4	425
5	595
6	790
7	1.000
8	1.300
9	1.550
10	1.900
12	2.650
15	4.050
20	7.350
25	12.000
30	18.500
35	27.000
40	38.000
45	52.000
50	69.500
60	120.000
70	195.000
80	300.000
90	460.000
100	675.000



Em mundos onde a magia é desconhecida ou secreta, os itens mágicos não têm um valor justo de mercado. Cada item é um tesouro único, e o vendedor geralmente vai propor o preço que quiser!

Encantamentos de Segunda Mão

Em qualquer mundo — principalmente onde a magia é abundante — \$33 por ponto é um preço elevado para um item mágico. Felizmente, a maioria das pessoas não precisa pagar. Em um mundo onde um número elevado de pessoas possuem itens mágicos, muitas dessas pessoas querem se desfazer desses objetos. Comprá-los geralmente sai mais barato do que pagar um encantador para criar algo novo.

Muitas fontes fornecem bons itens mágicos de segunda mão. Em alguns cenários, a grande maioria dos itens mágicos é encomendada por nobres que têm mais dinheiro do que bom senso — ou mesmo bom gosto. Alguns desses “luxos” se tornam heranças de família, porém a maioria acaba juntando poeira em algum armário até que a família enfrente tempos difíceis e comece a se desfazer das bugigangas não essenciais. Pior, alguns itens acabam por sair de moda. Para um típico herdeiro aristocrata, uma espada com uma daquelas empunhaduras bregas em forma de cesta, da época em que seu pai era jovem, é inútil, apesar do encantamento Sacar Rápido. Por essa e outras razões, os refugos dos nobres formam grande parte do mercado de segunda mão.

Outra fonte importante de itens mágicos usados são grupos de aventureiros. Explorar cidades perdidas, derrotar necromantes malignos, limpar masmorras infestadas — o que quer que os aventureiros façam, eles tendem a se deparar com um ou outro item mágico. Eles não poderiam usar tudo o que acham; então vendem esses itens para financiar a próxima expedição.

A maioria dos itens mágicos usados passa pelas mãos de revendedores que são, muitas vezes, encantadores frustrados que não foram capazes de trabalhar como profissionais do ramo, mas que ainda possuem um bom olho para a qualidade. Eles oferecem itens mágicos com um desconto de até 40%, reduzindo os preços para cerca de \$20 por ponto de energia. Tais negociantes normalmente não lidam com itens que possam ter sido encantados com Encantamento às Pressas; a margem de lucro é muito pequena.

A desvantagem de comprar de segunda mão é que nem sempre é possível comprar exatamente o que o jogador deseja. É difícil encontrar determinados encantamentos em segunda mão; se o revendedor não tiver uma varinha de Mau Cheiro, azar o seu. O jogador só poderá encontrar o encantamento que deseja de uma forma inconveniente — talvez a espada fora de moda mencionada anteriormente, ou talvez o item de Purificar a Água do negociante seja do tamanho de um bambolê. Às vezes o único item que faz o que o jogador quer tem outra mágica, ou um incômodo Encantamento Limitante. O Mestre não é deveria exagerar, molestando os jogadores com itens ridículos, mas às vezes o barato sai caro quando o jogador compra algo por uma pechincha.

VENDEDO ITENS MÁGICOS

Às vezes os PdJs estão do outro lado da transação. Quando eles estão tentando conseguir algum dinheiro com itens encontrados em aventuras, um revendedor de itens mágicos provavelmente será seu único comprador. Revendedores geralmente tentam comprar com o dobro de desconto que ele pretende oferecer — então, se eles podem vender um item com 30% de desconto, eles tentarão comprá-lo com 60% de desconto. Os PdJs podem tentar evitar intermediários, mas pode ser difícil encontrar um comprador interessante. Mesmo que consigam localizar alguém que possa querer o item em questão, eles precisam competir em preço com os negociantes, e não possuem a reputação da qual dependem os revendedores.

Se um PdJ está tentando vender itens que ele próprio encantou, as coisas são um pouco diferentes. Os revendedores compram novos itens e às vezes podem ser persuadidos a pagar um valor mais alto do que normalmente pagariam; a garantia de qualidade do encantamento de um profissional vale mais do que a de um aventureiro desalinhado que desenterrou a mercadoria de uma cripta. Se o PdJ tiver alguma conexão (talvez através da Guilda dos Magos), um encantador respeitado pode estar disposto a vender o item por consignação. Alguns encantadores carregam alguns itens menores como exemplos de qualidade e compras por impulso; por uma comissão de 10%, eles podem concordar em vender o item mágico de um PdJ. O PdJ encantador será pago somente quando o item for vendido, nunca antes.

ECONOMIA E ENCANTAMENTO

Como mencionado acima, itens mágicos comprados novos em um cenário NT 3 de magia abundante devem custar \$1/ponto de energia até cerca de 60 pontos e \$33/ponto acima de 60 pontos. Esses números não foram alcançados arbitrariamente; em vez disso, eles seguem a estrutura do sistema de encantamento e certas pressuposições sobre o papel e a capacidade de um encantador típico.

Naturalmente, essas conjecturas podem não se aplicar a todos os cenários. Dessa forma, esta seção explica como, a partir de diferentes pressupostos sobre o papel da magia em um determinado mundo, pode-se chegar a preços que são mais apropriados para esse determinado mundo do que o padrão.

O Negócio do Encantamento

A maioria dos encantamentos é realizada usando círculos cerimoniais. Um encantador solitário leva muito tempo para fazer qualquer coisa com Encantamento Lento e Seguro, e não dispõe das reservas de energia para realizar muito com Encantamento às Pressas.

Logo, o encantamento se presta a dois níveis de encantadores — mestres encantadores, peritos altamente qualificados e capazes de liderar grandes círculos, e encantadores assalariados, que participam de um círculo, mas não são qualificados o suficiente para liderá-lo. Para determinar o preço dos itens mágicos, precisamos saber três coisas:

o salário médio de um mestre encantador; o salário médio de um encantador assalariado e o tamanho médio de um círculo de encantadores. Embora outros parâmetros tenham sua relevância, esses três são os mais importantes.

Para nosso hipotético cenário de magia abundante, podemos sugerir que um encantador assalariado tem uma renda Média, enquanto um mestre encantador tem um salário Confortável (págs. MB516–517). Dessa forma, a remuneração mensal de um assalariado é de \$700, enquanto a renda mensal de um mestre é de \$1.400. Entrementes, podemos supor que o encantador mestre médio possui Encantar-20 e, portanto, é capaz de liderar um círculo com até cinco assistentes.

Encantamento Lento e Seguro

Em um Encantamento Lento e Seguro, cada mago contribui com um ponto de energia por dia, não importando o tamanho do item ou do círculo. Assim, o custo de um ponto de energia é igual à diária de um encantador.

Consideramos um salário Médio para todos os encantadores que usam o método Lento e Seguro; não há vantagem real em ter um mestre envolvido com esses projetos, já que isso elevaria o custo. Assim, a maioria dos projetos Lentos e Seguros são feitos por grupos de dois ou três encantadores assalariados.

Pressupondo uma semana de trabalho de cinco dias, a maioria dos encantadores trabalha uma média de 22 dias úteis por mês. Logo, o custo por ponto deve ser igual a \$700 dividido por 22.

Só que encantadores também devem assumir a responsabilidade pela possibilidade de um fracasso. Encantamentos falhos são raros; já que eles devem ser operados com NH 15 ou superior, eles são bem-sucedidos em pelo menos 95% do tempo. No entanto, o custo para cobrir os 5% de projetos fracassados deve ser calculado no custo diário.

Assim, o custo final da mão de obra por ponto é igual a \$700 (pagamento mensal) dividido por 22 (dias úteis/mês) dividido por 0,9547 (chance de sucesso), ou aproximadamente \$33.

Encantamento às Pressas

O Encantamento às Pressas é justamente onde os mestres em Encantamento se destacam; seu NH determina quantos encantadores podem se juntar a um círculo e, portanto, quantos pontos de energia estão disponíveis para qualquer determinado item.

Começamos presumindo que cada encantador trabalhando em um Encantamento às Pressas contribui com 10 pontos de energia para o encantamento (obviamente, alguns encantadores poderão contribuir com mais ou menos, mas 10 é uma média razoável). Gemas de Energia são essencialmente irrelevantes; um profissional em Encantamento às Pressas, como veremos, realiza vários encantamentos por dia, e tentar usar Gemas de Energia não traz um bom retorno sobre o investimento. Também consideramos que o encantador médio tem NH 15 em Recuperar Energia.

Dessa forma, Encantamento às Pressas ocorre em ciclos de uma hora de encantamento e 50 minutos de descanso para recuperar 10 PF. Um dia de trabalho de oito horas, portanto, rende

Descrições das Mágicas

Os próximos vinte e quatro capítulos contêm descrições de centenas de mágicas. Cada descrição de mágica inclui as seguintes informações:

Nome da Mágica e a(s) Classe(s) a que pertence. Um "(MD)" indica uma mágica de IQ/Muito Difícil; caso contrário, é IQ/Difícil.

Descrição: Os efeitos da mágica, regras especiais etc. Se a mágica depender de algum item específico, considere que ela vai consumi-lo, a menos que a descrição especifique o contrário.

Duração: O tempo que os efeitos da mágica duram. Se o operador mantiver a mágica, ela durará outro período igual a esse. Mágicas com efeito instantâneo não listam a duração.

Custo: A energia (PF ou PV) gasta quando o operador opera a mágica. Se dado como *Custo Básico*, este é o custo por metro de raio de uma mágica de Área. Mágicas que o operador pode manter também oferecem um custo de manutenção. O operador não pode manter mágicas com efeitos instantâneos.

Tempo de Operação: Se não houver indicação de tempo, a mágica exigirá um segundo de concentração e surtirá efeito no final desse turno do operador.

Pré-requisitos: Outras mágicas que o operador precisa conhecer (ou seja, gastar pelo menos um ponto nelas) antes de estudar a mágica em questão, assim como outras possíveis exigências, como um determinado nível de Aptidão Mágica, IQ, etc.

Item: Tipos de itens mágicos permanentes que podem ser feitos com a mágica, bem como regras especiais (se houver) para aquele item. Também inclui o custo de energia para criar o(s) item(ns) e os custos dos materiais necessários (se houver). Se não houver uma listagem de "Item", nenhum item mágico pode ser feito com essa mágica.

cerca de 4,4 ciclos (em alguns dias os encantadores ficam até mais tarde, em outros, terminam mais cedo).

O número de encantadores em um círculo depende do nível de habilidade em Encantar do líder do círculo, já que cada membro subtrai 1 de seu NH, e seu NH efetivo deve permanecer, no mínimo, 15, o número de encantadores ao seu lado é igual a seu NH em Encantar menos 15. Portanto, nosso tamanho de círculo padrão é seis — o mestre encantador mais cinco assistentes (ou seja, Encantar-20 menos 15).

Isso determina o tamanho do item que um círculo padrão pode fazer com Encantamento às Pressas: 60 pontos, com seis encantadores contribuindo, cada um, com 10 pontos. Também determina a produção total de energia do círculo por dia: seis encantadores vezes 10 de energia por ciclo vezes 4,4 ciclos por dia resultam em 264 pontos de energia por dia.

Para calcular o custo total da mão de obra para um dia de trabalho, somamos a remuneração mensal do mestre (\$1.400) ao salário mensal dos cinco assistentes (\$700×5, ou \$3.500) e dividimos pelo mês de 22 dias úteis; chegamos a um custo de mão-de-obra diária igual a \$223.

Por fim, dividimos o custo total de mão-de-obra diária (\$223) pela chance de sucesso (0,9547) e depois dividimos

pela energia total produzida por dia (264) para obter o custo médio por ponto de energia, que é cerca de \$0,90. Para facilitar o cálculo, arredondamos para \$1/ponto.

Conclusões

Esses números mostram por que há tanta discrepância nos preços dos itens mágicos. Encantamento às Pressas é *extremamente* mais barato; é completamente antieconômico fazer qualquer item mágico que possa ser feito com o Encantamento às Pressas utilizando qualquer outro método. O limite, portanto, é o número de encantadores que podem ser reunidos em um círculo. Nos cenários em que os encantadores principais têm Encantar-24, o limite viável para itens mágicos baratos é de 100 pontos; onde eles têm Encantar-16, o limite é 20.

Da mesma forma, os números mudam bastante dependendo do status social dos encantadores. Se encantadores assalariados passarem a ter um nível de riqueza Confortável enquanto mestres encantadores passam a ser Ricos, o preço do Encantamento Lento e Seguro sobe para quase \$70/ponto, enquanto o Encantamento às Pressas salta para \$2/ponto.

CAPÍTULO TRÊS

MÁGICAS DO AR

“Foi um plano inteligente, Severin.” Rudolph avançou lentamente em direção o aeromante rebelde. “Sufocar os conselheiros com ar morto para que parecesse que faleceram por causas naturais. Para sua infelicidade, nós conseguimos rastrear traços de sua magia — sua feitiçariazinha traiçoeira!”

A ponta da lâmina de Rudolph estava apontada diretamente para o coração do assassino, mas não tocou em nada quando o corpo de Severin se dissolveu em uma massa de vento rodopiante. Uma rajada ergueu Rudolph no ar e o jogou contra uma parede com força inumana. Ele sentiu as costelas se partirem. Sua visão desvaneceu enquanto o turbilhão girava para longe com uma risada zombeteira.

As magias desta escola estão relacionadas ao tradicional “elemento” mágico do ar. Exceto quando indicado o contrário, considere que “ar” se refere ao ar respirável normal a 1 atmosfera de pressão. Raças que não respiram uma atmosfera terráquea normal podem aprender magias do ar personalizadas para sua própria atmosfera — ou seja, a versão de Criar Ar ensinada em Netuno pode criar metano!

A Escola do Ar tem fortes afinidades com a Escola do Clima.

Purificar o Ar

Área

Esta magia remove todas as impurezas do ar em sua área de efeito. Ela é usada com frequência para neutralizar os efeitos de gases ou vapores venenosos. Observe que um aposento cheio de fumaça pode ser purificado com segurança uma parte de cada vez, mas vapores realmente letais devem ser removidos de uma só vez, para que uma parte não escape.

Esta magia também é capaz de transformar ar “viciado” em ar puro e respirável. Se não for renovado, o ar contido em 1 raio de um metro será o bastante para uma pessoa em repouso durante 45 minutos. Esse tempo será reduzido no caso de mais de uma pessoa, ou de uma pessoa fazendo exercícios puxados (a critério do Mestre).



Duração: Instantânea. A purificação é permanente.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 50 de energia.

Localizar Ar

Informação

Diz ao operador a direção e a distância aproximada da quantidade significativa de ar mais próxima. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Em cenários onde o ar é compreendido como uma combinação de gases, o operador pode também procurar por um gás ou combinação de gases, além do ar comum. Quaisquer fontes conhecidas de ar podem ser excluídas se o operador mencioná-las especificamente antes de começar.

Custo: 1.

Item

Um bastão enforquilhado (normalmente de osso de ave). *Custo para criar:* 60 de energia e um ônix de \$200.

Criar Ar

Área

Produz ar onde ele não existe. Se a operação se der em algum lugar onde já existe ar, produzirá uma brisa que irá durar uns 5 segundos. Se for no vácuo, a magia criará instantaneamente ar respirável. Dentro da terra, pedra ou outro material, a operação preencherá todos os espaços vazios com ar, mas não quebrará a pedra. Sob a água, produzirá bolhas! Quando operada em uma área de raio de um metro, a magia cria cerca de 1.125 litros de ar a cada segundo durante cinco segundos; cada 25 litros de ar suprirá uma pessoa em repouso por cerca de um minuto. Todavia, em alguns ambientes, o ar criado se dissipará rapidamente no vácuo ou formará uma bolha. Esta magia não pode ser feita dentro de um ser vivo.

Duração: As brisas, bolhas, etc. duram 5 segundos. O ar criado é permanente.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisitos: Purificar o Ar ou Localizar Ar.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 200 de energia.

Eliminar Odor

Comum

Remove o odor do objetivo e impossibilita que este seja identificado pelo olfato. Todos os pertences do objetivo também são afetados. Esta magia não altera nenhuma outra propriedade do objetivo.

Duração: 1 hora.

Custo: 2; o mesmo para manter.

Pré-requisitos: Purificar o Ar.

Item

Jóias; só afetam o usuário. *Custo para criar:* 150 de energia e \$300.

Mau Cheiro

Área

Produz uma nuvem de gás amarelado e repulsivo que fede a enxofre. Até que a magia se dissipe, as pessoas que respirarem o ar da nuvem terão de obter sucesso em um teste de HT ou sofrer 1d ponto de dano. Esse teste deve ser feito uma vez por minuto. As pessoas na área atingida também começam a sufocar (consulte *Sufocamento*, pág. MB437). A nuvem criada é pesada e descerá declives se o solo não for plano. A taxa de dissipação depende do local em que a nuvem se encontra e da presença de vento. Em um local fechado, ela costuma durar até que a magia acabe, mas, a céu aberto e em meio a uma ventania, pode durar apenas uns 10 segundos. Personagens com Não Respira ou Pulmões com Filtro são imunes aos efeitos tóxicos do gás.

Duração: 5 minutos, exceto em regiões de vento.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisitos: Purificar o Ar.

Item

Cajado, varinha ou jóias. *Custo para criar:* 60 de energia.

Dissipar Ar

Área

Dissipa o ar existente na área visada como objetivo. Com ela pode-se criar vácuo dentro de um recipiente que seja resistente, mas num espaço aberto ela provocará apenas um estrondo momentâneo, enquanto o ar circundante se precipita para aquela área. Este efeito provoca 1d-2 pontos de dano em qualquer um que estiver dentro da área visada, a menos que ele seja bem-sucedido num teste de HT. Quaisquer seres que possuam a metacaracterística Corpo de Ar (pág. MB263) sofrem 2d pontos de dano. Em determinadas situações (p.ex., numa sala hermeticamen-

te fechada) esta magia pode se tornar muito mais mortífera, deixando o ambiente sem o ar para respirar.

Duração: Instantânea, mas o ar dissipado é irrecuperável.

Custo básico: 2.

Pré-requisitos: Criar Ar.

Gerar Odor

Área

Produz qualquer odor que o operador conheça. O aroma paira por cerca de uma hora, diminuindo gradualmente (em ambientes abertos ele se espalha e dissipa rapidamente). Não produz nenhum outro efeito físico — o odor de um veneno, por exemplo, não é venenoso.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Eliminar Odor.

Item

Jóias; envolvem o usuário constantemente com uma determinada fragrância (definida no momento do encantamento). *Custo para criar:* 40 de energia.

Moldar Ar

Comum

Permite ao operador movimentar o ar em uma área pequena. O operador precisa escolher um ponto inicial (calcule as penalidades de distância até esse ponto). O vento começa lá e forma uma corrente com 1 metro de largura, percorrendo uma distância igual a 5 vezes a energia aplicada na magia, e depois se dissipa. Se atingir alguém, a corrente poderá projetar essa pessoa (consulte *Projeção*, pág. MB378): a cada segundo, jogue 1d para cada dois pontos de energia aplicados na magia. Só considere isso como dano para fins de projeção (pois esta magia não causa lesão).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 10 (1 produz uma brisa suave; 4, um vento; 6, uma ventania; 8 ou mais, um pé de vento violento); o mesmo para manter.

Pré-requisitos: Criar Ar.

Item

Cajado, varinha ou jóias. *Custo para criar:* 200 de energia.

Jato de Ar

Comum

Dispara um fino jato de ar de um dedo. A cada turno, o operador faz uma jogada de ataque com DX-4 ou com a perícia Ataque Inato (Feixe) para acertar. É possível bloquear ou se esquivar

dessa magia, mas não apará-la. O jato causa 2d pontos de dano por projeção para cada ponto de energia empregado na operação, e sua distância é igual ao número de dados de dano do ataque. O jato causa lesão em seres gasosos ou enxames. Também é muito útil para varrer o chão.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. O mesmo para manter.

Pré-requisitos: Moldar Ar.

Item

Cajado, varinha ou jóias. Utilizável apenas por magos; se o item for um cajado ou varinha, o jato de ar sai de sua ponta. *Custo para criar:* 200 de energia.

Aerovisão

Comum

Permite que o objetivo veja claramente através de fumaça, neblina, poeira, areia, etc., eliminando quaisquer penalidades à Visão causadas pela condição do ar a sua volta.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada 1,5 km. Metade desse total para manter.

Pré-requisitos: Moldar Ar.

Item

Qualquer item. *Custo para criar:* 200 de energia.

Corpo de Ar

Comum; Resistível por HT

O corpo do objetivo torna-se gasoso, concedendo temporariamente a ele a metacaracterística do Corpo de Ar (pág. MB263). As vestimentas (até 3 kg) também se tornam gasosas, mas nesta forma perdem quaisquer poderes mágicos que porventura tivessem.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Moldar Ar.

Item

(a) Cajado, varinha ou jóias; afeta apenas o usuário. Infelizmente, assim que é ativado, o objeto cai das mãos do usuário — por isso, uma magia realizada com este objeto só dura um minuto. *Custo para criar:* 800 de energia. (b) Cajado, varinha ou jóia. Ao contrário do item anterior, este objeto torna-se gasoso junto com o objetivo, permitindo que este mantenha a magia por mais de 1 minuto. Ele perde qualquer outro poder mágico que possua enquanto estiver na forma gasosa. *Custo para criar:* 1.500 de energia.

Desvitalizar Ar

Área

Remove a essência que sustenta a vida do ar dentro de sua área de efeito, tornando-o irrespirável. Até que o ar “morto” se dissipe, qualquer criatura que precise respirar começa a sufocar (veja *Sufocamento*, pág. MB437), e chamas dentro da área de efeito da mágica tremularão e se apagarão. As vítimas podem não perceber os efeitos da mágica até começarem a perder PF; faça um teste de Per para perceber a qualidade alterada do ar. Vítimas adormecidas devem fazer um teste de HT para acordar assim que começarem a se asfixiar.

A mágica dura até que o ar vivo se espalhe de volta para dentro da área afetada. Isso leva 1 minuto por metro de raio em uma área não ventilada, ou apenas 10 segundos ao ar livre em um dia de ventania. Em uma sala hermética, o ar permanece desvitalizado indefinidamente! Purificar o Ar reverte os efeitos desta mágica.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisitos: Dissipar Ar.

Item

Cajado, varinha ou joias. **Custo para criar:** 300 de energia e um ônix de \$200.

Caminhar no Ar

Comum

Concede temporariamente ao objetivo a vantagem Caminhar no Ar (pág. MB46). Se o objetivo cair por algum motivo (uma lesão, por exemplo), a mágica cessará! Se for refeita imediatamente, o objetivo cairá apenas durante 1 segundo (aproximadamente 5 metros) e “aterrissará” no ar (sofrendo 1d de dano), a menos que alcance o chão antes. Será uma pena se ele estiver 3 metros acima de um poço de lava!

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Moldar Ar.

Item

Cajado, varinha, joias ou sapatos; afeta apenas o usuário. **Custo para criar:** 500 de energia e \$1.000.

Muralha de Vento

Área

Cerca uma área com uma muralha de ar turbulento que impede o deslocamento.

A muralha tem um metro de espessura e quatro metros de altura, mas pode ser tornada mais alta multiplicando-se o custo conforme o se multiplica a altura (dobro para oito metros de altura, triplique para doze metros de altura e assim por diante). Projéteis de NTs baixos são tirado de curso

quando passam, e jogadas de ataque com eles sofrem penalidade de -10 por cada metro da muralha que atravessam. Balas de NTs altos sofrem uma penalidade de -2 para atingir o alvo para cada metro da muralha de vento que atravessam. Seres que se encontrem dentro da espessura da muralha ficam submetidos a uma penalidade de -3 à DX e sofrem 2d de projeção em uma direção aleatória a cada segundo.

A muralha também agita matérias do solo soltas, como poeira, pequenas folhas, insetos e ramos. A cada segundo, os seres que cruzem a muralha ou permaneçam nela devem fechar seus olhos ou fazer um teste de HT para evitarem ser cegados, como um Jato de Areia (pág. 52) de um ponto (a menos que MJ decida que a área esteja muito limpa, sem detritos para serem circulados).

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. Metade disso para manter.

Tempo de operação: A muralha aparece assim que a operação começa, inicialmente cercando uma área de um metro de raio; o operador pode aumentar o perímetro para fora a uma velocidade de um metro de raio por segundo de concentração.

Pré-requisitos: Moldar Ar.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. **Custo para criar:** 400 de energia e um ônix de \$500.

Furacão

Área

Permite ao operador criar uma tempestade de vento em espiral, com um “olho” de calmaria no centro (um bom lugar para o operador se posicionar). O raio do olho pode chegar até metade do raio do tufão — ou, se o operador preferir, pode ser menor. Por meio de concentração o operador pode movimentar o furacão para qualquer distância equivalente a seu próprio diâmetro por segundo; o olho desloca-se conjuntamente. O operador pode se deslocar até a metade do seu Deslocamento normal dentro do olho enquanto estiver se concentrando nesta mágica.

Qualquer pessoa que se encontre no meio de um Furacão a plena potência terá que fazer um teste de ST a cada segundo para evitar ser derrubada pelo vento. Todas as perícias baseadas em DX ficam submetidas a uma penalidade igual a -5, e os ataques à distância, uma penalidade de -10 por metro do Furacão que atravessarem.

Pelo dobro do custo de energia, o operador pode criar uma tempestade mais potente, como um tornado. Todos

os testes de ST para se manter em pé no vendaval estarão submetidos a uma penalidade de -5, é impossível realizar ataques à distância através dele, e a visibilidade em seu interior é de um metro na melhor das hipóteses. Esse poderoso furacão fisicamente ergue e arremessa objetos de até 15 kg por metro de raio.

Duração: 1 minuto após ter atingido potência plena.

Custo básico: 2. Metade disso para manter.

Tempo de operação: A tempestade começa instantaneamente, mas o operador precisa se concentrar durante um número de segundos igual ao raio do furacão em metros, para levar a tempestade até a sua potência plena.

Pré-requisitos: Moldar Ar.

Terra para Ar

Comum

Transforma terra ou pedra em ar, o que pode ser bastante útil para alguém preso sob a terra! Quanto mais energia o operador gastar, mais terra ele será capaz de transformar, mas sempre limitado a formatos regulares nos quais a maior dimensão não seja superior a quatro vezes a menor dimensão.

Esta também é considerada uma mágica da Terra.

Duração: Permanente.

Custo: 1 para transformar 0,025 m³ (25 litros) de terra/pedra em ar, criando ar suficiente para uma pessoa respirar durante 1 minuto. Para transformar grandes quantidades de terra/pedra em ar de uma só vez, o custo é de 5 por 0,75 m³. Metal pode ser transformado em ar pelo triplo do custo.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Criar Ar e Moldar Terra.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. O item deve tocar a pedra a ser transformada. **Custo para criar:** 750 de energia e \$1.000 em joias.

Nuvens

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 194.

Previsão do Tempo

Informação

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 193.

Vento

Especial; Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Chuva

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Neve

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Concussão

Projétil

O operador cria uma bola de ar altamente pressurizado em sua mão. Quando a bola de ar atinge um alvo, ela explode. Essa explosão é extremamente barulhenta; qualquer pessoa em um raio de 10 metros deve ser bem-sucedida num teste de HT-3 ou ficará atordoadada. Pessoas atordoadas podem repetir o teste de HT-3 a cada segundo para se recuperar. Audição Protegida concede um bônus de +5 a esse teste. Concussão tem 1/2D 20, Max 40, Prec 1; para a jogada de ataque, deve-se utilizar a perícia Ataque Inato.

Esta também é uma mágica de Som.

Custo: Qualquer quantia até no máximo o dobro do nível de Aptidão Mágica do operador por segundo, por três segundos. Para cada 2 pontos de energia empregados na mágica, o projétil causa 1d pontos de dano por contusão. Veja *Explosões*, pág. MB414, para mais detalhes sobre dano explosivo.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Moldar Ar e Estrondo (pág. 171).

Item

Cajado ou varinha — o projétil é lançado da extremidade do item. Utilizável apenas por magos. **Custo para criar:** 1.000 de energia e um ônix de \$400.

Respirar Ar

Comum

Permite ao objetivo respirar ar como se fosse água; a mágica também impede que criaturas aquáticas se desidratem no ar. Esta mágica é útil principalmente para manter peixes, homens-peixe, etc., vivos fora d'água. O objetivo não perde a capacidade de respirar água normalmente.

Esta também é uma mágica da Água.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Criar Água e Dissipar Ar.

Item

Cajado, varinha, joias ou roupas; afeta apenas o usuário. **Custo para criar:** 150 de energia.

Respirar Água

Comum

Como listada em *Mágicas da Água*, pág. 189.

Ar Essencial

Área

Cria a essência mágica do Ar. O Ar Essencial é “mais puro” e pode ser usado (respirado ou consumido) pelo triplo do tempo antes de tornar-se imprestável. O fogo queima mais quente (não mais rápido) no Ar Essencial, acrescentando um ponto de dano a cada dado (isto aumenta ainda mais o calor da Chama Essencial!). Se o Ar Essencial for criado numa área aberta, ele se dispersará dentro de 5 segundos.

Duração: Permanente, até dispersado ou consumido.

Custo básico: 2.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos seis mágicas do Ar.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. **Custo para criar:** 800 de energia e um ônix de \$400.

Imunidade a Relâmpagos

Comum

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 196.

Relâmpago

Projétil

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 196.

Turbilhão

Área; Resistível com HT ou DX

Arrebata todas as pessoas dentro da área original de efeito para algum outro lugar através de um gigantesco Turbilhão rodopiante. O Turbilhão tem Deslocamento 10. O operador pode excluir qualquer um presente na área, desde que ele especifique durante a operação. Quem estiver dentro da área resiste com o mais alto entre seus atributos HT ou DX.

Quem for arrebatado pelo Turbilhão fica temporariamente vaporizado, conforme a mágica Corpo de Ar (pág. 24). O Turbilhão não consegue penetrar objetos sólidos.

Esta também é uma mágica de Deslocamento.

Duração: 10 segundos.

Custo básico: 8 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Corpo de Ar e Furacão.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos. **Custo para criar:** 1.200 de energia e um ônix de \$800.

Relâmpago Explosivo

Projétil

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 196.

Chicote de Relâmpago

Comum

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 196.

Toque Chocante

Toque

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 196.

Nuvem de Faíscas

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 196.

Tempestade de Faíscas

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 197.

Domo Atmosférico

Área

Como listada em *Mágicas de Proteção e Aviso*, pág. 169.

Muralha de Relâmpagos

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 197.

Aquecer

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Resfriar

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Bola de Relâmpagos

Projétil

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 197.

Olhar de Relâmpago

Comum

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 198.

Corpo de Relâmpagos

Comum; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 198.

Arma de Relâmpago

Comum

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 198.

Tempestade de Areia

Área

Cria um Furacão (pág. 25) com a adição de areia! A areia é criada pela magia — não é necessário que a área seja arenosa. A Tempestade de Areia obscurece a visão (penalidade de -2 por cada metro de Tempestade de Areia, excluindo-se o “olho” da tempestade).

A cada segundo, todos os seres que estiverem dentro da área devem fechar seus olhos ou fazer um teste de HT para evitar que sejam cegados, como com um Jato de Areia (pág. 52) de um ponto.

Esta também é uma magia da Terra.

Duração: 1 minuto após atingir força total.

Custo básico: 3 para operar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: A tempestade inicia-se imediatamente, mas o operador deve se concentrar por um número de segundos igual ao raio da tempestade em metros para levá-la à força total.

Pré-requisitos: Furacão e Criar Terra.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. **Custo para criar:** 1.000 de energia.

Tempestade

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Projéteis de Relâmpago

Comum

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 198.

Armadura de Relâmpagos

Comum

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 198.

Corpo de Vento

Comum; Resistível com HT

O corpo do objetivo torna-se um redemoinho, cujo raio é de 2 a 4 metros (escolha do operador). Nessa forma, ele tem uma forma variante da metacaracterística Corpo de Ar (pág. MB263); ele não tem a Vulnerabilidade listada para vácuo e ataques baseados em vento, adquire a desvantagem Manuseadores Precários ao invés de Sem Manuseadores, e obtém uma ST efetiva cujo valor é o dobro de sua ST normal. As roupas (até 3 kg) também se tornam vento, mas perdem quaisquer poderes mágicos que possuam enquanto estiverem em forma de vento.

Qualquer um que se encontre dentro do raio do objetivo deve ser bem-sucedido num teste de ST a cada segundo para permanecer de pé. Todas as perícias baseadas em DX sofrem penalidade de -5 e ataques de projétil que atravessam o redemoinho atingem o alvo apenas em um golpe fulminante. Ao contrário de Furacão (pág. 25), não há um “olho” de calmaria.

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para operar. 4 para manter. O custo não se multiplica por fazê-la em criaturas maiores, como na maioria das magias Comuns.

Tempo de operação: 2 segundos; o redemoinho chega à potência total imediatamente após a magia ter sido completada.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3; Corpo de Ar e Furacão, cada um com NH 16 ou superior; bem como pelo menos uma magia de cinco escolas diferentes, além da escola do Ar.

Item

(a) Cajado, varinha ou joias; afeta apenas o usuário. Assim que for ativado, o objeto atravessa a mão do usuário e cai no chão; portanto, uma magia operada com este item dura apenas um minuto. **Custo para criar:** 1.700 de energia e um ônix de \$1.000. (b) Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. Ao contrário do item anterior, este objeto se transforma em vento junto com o usuário, permitindo que ele mantenha a magia por mais de um minuto. Enquanto em forma gasosa, ele perde quaisquer outros poderes mágicos que possuía enquanto sólido. **Custo para criar:** 3.500 de energia e um ônix de \$2.500.

MÁGICAS DE ESPÍRITO ELEMENTAL

As magias a seguir lidam com espíritos que incorporam os quatro elementos clássicos — ar, terra, fogo e água. Existem magias diferentes para cada um dos quatro elementos, mas em geral elas estão de acordo com as magias listadas aqui para os elementais do ar.



Convocar Elemental (Ar)

Especial

Esta é uma magia diferente para cada um dos quatro elementos. Ela permite ao operador chamar um elemental próximo (se existir um). Em geral, o MJ deve assumir que um elemental está disponível se o local for apropriado, a menos que o cenário ou situação requeiram que os elementais estejam oportunamente ausentes. O operador

determina o nível de poder do elemental através da quantidade de energia que ele emprega na magia, mas o Mestre determina com mais precisão as capacidades do elemental.

O elemental que atender à convocação não estará sob o controle do operador, mas deverá permanecer por uma hora, a menos que seja dispensado ou destrua o operador. Note que uma dispensa não garante que o elemental irá embora. Ele poderá preferir ficar, se for hostil ou simplesmente curioso!



O operador poderá fazer perguntas ao elemental convocado, pedir ajuda, etc. O elemental imediatamente faz um teste de reação para ver como se sente com relação ao mago. No caso de uma reação boa, o elemental cooperará por uma hora (não mais), e depois desaparecerá. A opinião de um elemental pode ser influenciada por incentivos apropriados, supondo que um mágico possa descobrir o que um elemental poderia desejar.

Duração: 1 hora. Não pode ser mantida.

Custo: 1 ponto por cada 10 pontos de personagem usados para construir o elemental. O custo mínimo de energia é 4 (embora isso nem sempre convoque um elemental de 40 pontos).

Tempo de operação: 30 segundos. O elemental pode demorar até 2d minutos para aparecer.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e oito mágicas do elemento apropriado, ou quatro mágicas do elemento apropriado e outra mágica Convocar Elemental.

Item

Cajado, varinha ou joia decorados com imagens compatíveis com o elemental (é necessário um encantamento diferente para cada um dos elementos. **Custo para criar:** 800 de energia, \$1.300 em ouro e platina.

Controle de Elemental (Ar)

Comum; Resistível com o maior entre ST ou Vontade

Permite ao operador controlar todas as ações de um elemental enquanto a mágica durar. Para controle direto, o elemental deve manter-se ao alcance dos olhos do operador. O elemental se retirará se assim lhe for dito. Se ele for enviado para realizar

uma tarefa, ao invés de ficar sob controle direto do operador, seu IQ deverá ser suficiente (decisão a cargo do MJ) para entender as instruções!

Esta mágica pode também ser usada como uma mágica de Informação, para avaliar os quatro atributos daquele tipo de elemental (em uma distância máxima de 4,5 metros). Será necessário ser bem-sucedido no teste, mas não haverá dispêndio de energia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 ponto por cada 10 pontos de personagem utilizados para construir o elemental. Metade disso (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Convocar Elemental para o elemento apropriado.

Item

Cajado, varinha ou joia decorado com imagens compatíveis com o elemental. É necessário um encantamento diferente para cada um dos quatro elementos. Não permite que o usuário opere a mágica; mas dá um bônus de +2 não cumulativo a qualquer tentativa de operar a mágica. **Custo para criar:** 1.000 de energia, \$1.300 em ouro e platina.

Criar Elemental (Ar)

Especial

Permite ao operador criar um espírito do elemento apropriado. O operador pode determinar as capacidades do elemental criado aumentando ou diminuindo os atributos do elemental básico desse tipo; ele só pode alterar, adicionar ou retirar vantagens e desvantagens com a permissão do MJ. Não há limites para a alteração de atributos, apesar de que um elemental com IQ muito baixa não será capaz de entender ordens complexas. Um elemental recém-criado servirá obedientemente ao operador por uma hora. No fim deste período, faça uma Disputa Rápida entre o NH do operador com esta mágica, e a soma dos atributos IQ e ST do elemental. Se o operador vencer, o elemental serve por mais uma hora, no final do qual outra Disputa Rápida é necessária, e assim por diante. Quando o operador perder, o elemental escapará de seu controle e fugirá (ou atacará no caso de uma reação muito ruim).

Custo: 1 ponto por 5 pontos de personagem usados para construir o elemental.

Tempo de operação: Valor de tempo em segundos igual ao total de pontos de personagem usados para construir o elemental.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Controle de Elemental para o elemento apropriado.

Elemental do Ar Pequeno

Este elemental do ar básico é convocado por meio da mágica Convocar Elemental do Ar usando-se o mínimo de 4 pontos de energia. Mais energia gasta na mágica invoca um elemental mais poderoso. Em geral isso significa apenas um elemental maior; 1 ponto de energia é igual a 1 ponto adicional de ST, 5 PV ou 2 de RD. Contudo, o MJ pode optar por construir um elemental mais exótico, adicionando características incomuns ao modelo a seguir, ou criando um a partir do zero.

Elemental do Ar Pequeno

40 pontos

Modificadores de Atributos: ST-4 [-40]; DX-1 [-20]; IQ-2 [-40]; HT-3 [-30].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1; PV+2 [4].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Voo (Mais Leve Que o Ar, -10%) [36]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100].

Desvantagens: Manuseadores Precários [-30]; Sem Pernas (Aéreo) [0]; Vulnerabilidade (Vácuo e ataques baseados em vento x2) [-20].

CAPÍTULO QUATRO

MÁGICAS

SOBRE ANIMAIS

A caçadora empalideceu ao ver a corrente de prata na mão do parceiro.

“Seu idiota! De todos os cervos da floresta, por que você teve que escolher justo esse?”

Kai não era muito esperto, mas ele sabia quando estava sendo repreendido. “Qual é o problema, Sylvie? Eu vi a prata nele, então eu pensei que seria um ótimo bônus.”

“Bônus! Você é burro? Animais silvestres não andam por aí ostentando amuletos de prata. Essa coisa é mágica; esse cervo era propriedade de um dos guardiões da floresta!”

“Na verdade, ele era meu amigo”, retumbou uma voz atrás dela.

Sylvie deu uma olhada para trás e disparou floresta adentro. A coisa na borda da clareira tinha o corpo de um homem, as patas de um leão da montanha e as pernas de um cervo. Não havia como ela conseguir escapar do guardião. Mas ela não precisava.

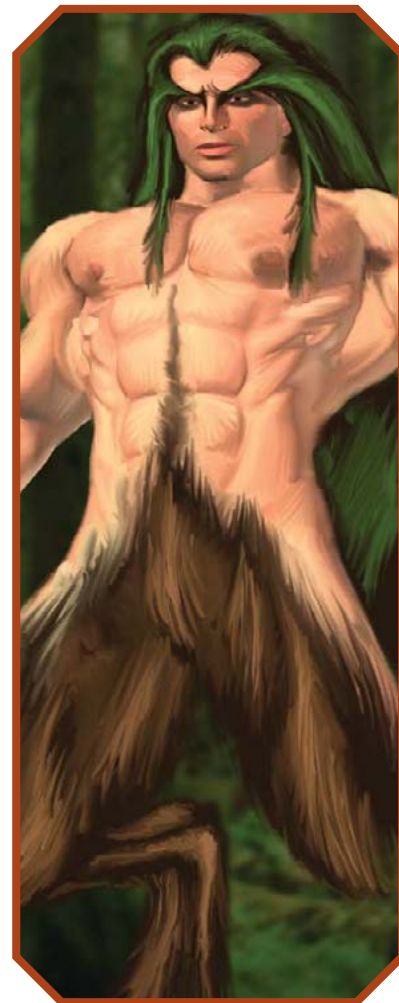
Ela só tinha que ficar longe do Kai.

As mágicas desta escola consistem no controle e comunicação com animais. Nenhuma dessas mágicas dá aos seus objetivos qualquer poder especial; os animais controlados não podem fazer nada que normalmente não conseguem fazer, mas seguirão os comandos mentais do operador da melhor maneira que puderem. Da mesma forma, a capacidade de falar com um animal só permite descobrir o que o animal conhece e compreende.

Algumas mágicas aplicam-se a um único tipo de criatura. Via de regra, o reino animal é dividido em cinco categorias: Animais daninhos (incluindo vermes, insetos e outras coisas nojentas), Peixes (incluindo a maioria dos moluscos), Répteis (incluindo a maioria dos anfíbios), Aves e Mamíferos. Essas categorias são vagamente baseadas nas categorias de “formas de vida” que os antropólogos cognitivos encontram na maioria das culturas humanas. No entanto, essa taxonomia pseudocientífica pode não refletir a realidade de cada cenário de jogo. Em alguns mundos, as categorias de animais podem ser Criaturas da Terra, Criaturas do Ar e Criaturas do Mar. Em outros, todas as classes biológicas modernas podem ser representadas, desde Arachnida até Scyphozoa.

As mágicas desta escola só funcionam em animais não sapientes, o que tipicamente significa espécies com uma IQ racial menor ou igual a 5. Existem alguns animais, como grandes primatas, com IQ racial de 6; fica a critério do MJ qual escola usar nesses animais, se Mágicas sobre Animais ou se Mágicas de Controle da Mente ou do Corpo.

Todos os itens mágicos desta escola devem ter alguma forma de representação compatível com o animal em questão, ou conter um pedaço de dente ou osso daquela criatura.



4

Híbridos

Alguns monstros mágicos não são nem peixes nem aves, mas feras antinaturais que transcendem as categorias usuais dos animais. Grifos são exemplos clássicos — parte águia, parte leão. O hipocampo, um animal lendário com a parte dianteira de cavalo e a parte traseira de peixe, é outro exemplo de híbrido.

Criaturas que combinam características de diferentes animais de uma só categoria não se qualificam como híbridos. Uma criatura que tem uma cabeça de lobo no corpo de um burro é composta de partes que se enquadram na categoria Mamífero e, portanto, para fins de categorização, não é um híbrido.

Qualquer animal que seja difícil classificar — como amebas espaciais gigantes — pode ser classificado como um híbrido, se o Mestre julgar melhor.

Acalmar Animal

Comum

Acalma um único animal. O teste de reação do animal com relação ao operador receberá um bônus igual ao dobro da energia aplicada na mágica.

Duração: Permanente, até que alguma coisa perturbe o animal.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisitos: Persuasão ou a vantagem Empatia com Animais.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 600 de energia.

Agitar Animal

Comum

Agita um único animal. O teste de reação do animal (a qualquer um) recebe uma penalidade igual ao dobro da energia aplicada na magia.

Duração: Até o próximo teste de reação ou até uma hora passar.

Custo: 1 a 3. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Vexação ou a vantagem Empatia com Animais.

Item

Cajado, varinha ou joias. **Custo para criar:** 500 de energia.

Controle de (Animal)

Comum; Resistível com Vontade

Controla as ações de um animal grande (qualquer tamanho) ou de um único enxame (veja *Ataques em Enxames*, pág. MB461). É necessário se lembrar, contudo, que indivíduos maiores que MT 0 aumentam o custo de operação. Exige concentração. Esta magia não funcionará num ser sapiente (IQ racial 6 ou superior). Existe uma magia de controle separada para cada categoria de animal.

Duração: 1 minuto.

Custo: Variável. O custo para operar é igual à IQ racial das espécies mais inteligentes dentro da categoria. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Acalmar Animal.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Permite ao usuário controlar uma única espécie de animal. **Custo para criar:** 100 de energia por ponto de IQ racial da espécie alvo. (b) Cajado, varinha ou joia. Permite ao usuário controlar qualquer animal de uma certa categoria. **Custo para criar:** 200 de energia vezes o custo para operar para essa categoria.

Controle de Híbrido (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Controla as ações de uma criatura híbrida grande (qualquer tamanho) ou de um único enxame (veja *Ataque em Enxames*, pág. MB461). É necessário se lembrar, contudo, que indivíduos maiores que MT 0 aumentam o custo de operação. Exige concentração. O operador deve conhecer todas as magias de Controle relevantes ao híbrido (p.ex., controlar um grifo exigiria o conhecimento tanto de Controle de Mamíferos quanto de Controle de Aves); seu NH efetivo com a magia é igual ao mais baixo das magias envolvidas, incluindo Controle de Híbrido.

Exemplos de Custos de Energia para Controle de Animais

Mágica	Custo
Controle de Animal Daninho	1/1
Controle de Peixe	2/1
Controle de Réptil	2/1
Controle de Ave	3/2
Controle de Mamífero	5/3

dos. Esta magia não funcionará num ser sapiente (IQ racial 6 ou superior).

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos duas magias de Controle de (Animal).

Item

Cajado, varinha ou joias. **Custo para criar:** 800 de energia (controlará apenas um tipo específico de híbrido).

Convocar Animal

Comum

Permite ao operador chamar uma criatura do tipo designado (qualquer espécie com IQ menor que 6). A distância não faz diferença para esta magia. Se ela for feita com sucesso, o operador saberá a localização da criatura daquele tipo mais próxima, e quanto tempo ela levará para chegar. Ela se moverá em direção ao operador o mais rápido que puder, até a magia terminar ou ela poder ver o operador. Ela ficará por perto, sem atacar, até a magia terminar. A reação do animal convocado em relação ao operador (apenas) terá então um bônus igual a +1. Note que, se a criatura for atacada pelo operador, ou alguém próximo a ele, a magia se dissipará.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter. Para chamar vários animais, duplique o custo da magia. Todas as criaturas dentro de uma certa área (normalmente num raio de 15 km; ou mais, no caso de um resultado excepcional) serão convocadas. O tempo que levarão para chegar dependerá da velocidade que conseguirem desenvolver. Se a magia terminar antes delas chegarem, elas vão parar e passar a cuidar da própria vida.

Pré-requisitos: Acalmar Animal.

Item

Cajado, varinha ou joias. **Custo para criar:** 400 de energia para um item que invoque uma espécie em particular, ou 800 para um item capaz de invocar qualquer animal.

Dominar Animal

Comum ou Bloqueio; Resistível com IQ

Manterá qualquer animal imóvel e quieto, enquanto o operador mantiver o contato visual e a concentração. Observe que a escuridão interrompe o contato! Pode ser feita como uma magia de Bloqueio, no caso do animal estar entrando em alcance de Combate Corporal com o operador — p.ex., para atacá-lo.

Duração: Indefinida.

Custo: 2.

Pré-requisitos: Acalmar Animal.

Item

Cajado, varinha ou joias. **Custo para criar:** 800 de energia.

Conexão com Animal

Comum

Estabelece uma conexão mental com um animal. Depois de estar submetido a esta magia, o animal não se afastará muito do operador (normalmente uma distância não superior a meia hora de jornada). Uma vez que o operador assim o deseje, ela então se aproximará num ritmo rápido, porém não desabalado. Se for uma criatura selvagem, quaisquer reações precisarão ser reavaliadas assim que ela chegar; as reações favoráveis obtidas anteriormente, através da magia Acalmar Animal, por exemplo, não estarão mais vigorando! Esta magia é semelhante a Convocar Animal, porém é operada antecipadamente e sobre uma criatura específica.

Duração: Até que a criatura seja chamada. Isto vale como magia "ativada".

Custo: 3.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Convocar Animal.

Item

Amuletos combinados. O de ouro é usado por um ser humano, o de prata por um animal. Isto dá ao humano o poder de operar Conexão Animal, ou (se auto-energizado) cria a conexão automaticamente. **Custo para criar:** 500 de energia para o par.

Falar com Animais

Comum

Permite ao operador comunicar-se com qualquer animal, em sua própria “língua”. A quantidade de informações trocadas entre eles depende da inteligência do animal; nenhuma criatura de nível inferior ao de uma ave terá probabilidade de saber algo interessante. Uma formiga pode caminhar sobre o ouro, mas a única coisa que saberá dizer é que é duro e não comestível. Cada minuto da magia permite uma pergunta e resposta.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Convocar Animal.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 1.000 por um item que fale com uma espécie em particular; ou 4.000 por um que possa falar com qualquer criatura.

Repelir (Animal)

Área

Repele os animais de uma área. A magia resiste às tentativas dos animais de adentrá-la (ou permanecer nela); a cada segundo, faça uma Disputa Rápida entre o NH efetivo do operador e a ST do Animal.

Assim como Controle de (Animal), esta é, na verdade, um grupo de magias diferentes. Há uma magia Repelir (Animal) para cada categoria de animais. Como todas as magias de Área, a área abrangida se estende 4 metros para cima (um detalhe importante para animais voadores, como morcegos ou aves). Os operadores podem estender a área para cima, gastando uma quantidade proporcionalmente maior de energia; duplique o custo básico para criar uma área de 8 metros de altura e assim por diante. Seres com Empatia com Animais podem se sentir desconfortáveis e irritados dentro da área afetada.

O operador pode excluir animais específicos do efeito da magia no momento da operação; dessa forma, um pastor pode expulsar lobos sem afugentar o seu rebanho.

Duração: 1 hora.

Custo básico: Igual ao custo da magia Controle de (Animal) para aquele tipo de animal.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: A magia Controle de (Animal) apropriada para o tipo de animal a ser repellido.

Item

Uma área pode ser tornada permanentemente repelente por 100 vezes o custo normal de energia.

O animal se confunde imediatamente com sua atividade vital. Ele não se distingue dela. Ele é tal atividade.

– Karl Marx

Repelir Híbridos (MD)

Área

Repele híbridos de uma área. A magia resiste às tentativas de híbridos de adentrá-la (ou permanecer nela); a cada segundo, faça uma Disputa Rápida entre o NH efetivo do operador e a ST da criatura. O operador deve conhecer todas as magias Repelir (Animal) relevantes para o híbrido; seu NH efetivo com esta magia é o mais baixo das diversas magias envolvidas, incluindo Repelir Híbridos. Seres com Empatia com Animais podem se sentir desconfortáveis e irritados dentro da área afetada.

O operador pode excluir criaturas específicas do efeito da magia no momento da operação.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 6 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Controle de Híbrido.

Item

Uma área pode ser tornada permanentemente repelente por 100 vezes o custo normal de energia.

Cavalgar

Comum

Permite que o operador monte e cavalgue uma criatura-objetivo, como se ela fosse um animal de montaria treinado e fiel. A criatura precisa ser capaz de aguentar o operador e este, por sua vez, ainda precisa ser bem-sucedido num teste de Cavalgar, como em qualquer outra situação em que isto fosse necessário. O operador não precisa se concentrar.

Duração: 5 minutos.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos uma magia Controle de (Animal). Não se pode usar a magia Cavalgar em um animal a menos que se conheça a respectiva magia Controle de (Animal) apropriada e que esta seja operada primeiro.

Item

Cajado, varinha ou joias. A magia não afeta a criatura até que o passageiro em potencial a monte. Se o passageiro appear, a criatura permanecerá dócil por cerca de um minuto antes de fugir ou atacar (dependendo de sua natureza). *Custo para criar:* 800 de energia por um item que controle uma determinada espécie, ou 3.000 por um item que seja capaz de controlar qualquer criatura.

Passageiro Interno

Comum

Funciona sobre qualquer tipo de animal (mas não em seres sapientes). Esta é a versão para animais da magia Passageiro da Alma (pág. 49). O operador torna-se capaz de ver através dos olhos do objetivo, ouvir com seus ouvidos, etc., durante o tempo em que mantiver a concentração (ele não perde o domínio de seu próprio corpo e pode agir normalmente.) O operador não exerce qualquer outro tipo de controle sobre o objetivo, que por sua vez, não sabe que o operador está “observando”.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Ao menos duas magias Controle de (Animal) diferentes. O operador deve conhecer a magia Controle de (Animal) do tipo de animal que está sendo usado “montado” antes que possa usar esta magia sobre aquele tipo de animal.

Item

Um par de joias idênticas — uma de ouro, outra de prata. A de ouro deve ser usada pelo operador, a de prata pelo objetivo (p.ex., numa coleira). Desse modo, a magia pode ser feita a qualquer momento, independente da distância. Utilizável apenas por magos. Se o item contiver uma Gema de Energia, ela deverá fazer parte da peça de ouro. Se qualquer um dos itens se quebrar, o outro perderá seu encantamento. *Custo para criar:* 1.000 de energia (pelo par). Cada peça do par deverá conter uma opala no valor de \$100.

Teia de Aranha

Especial; Projétil

O operador lança um fio de teia de aranha da ponta de seu dedo até o alvo. Os fios parecem finos e sem peso, mas são muito fortes e podem suportar até 250 kg sem arrebentar. Como um projétil, o fio tem 1/2D n/d, Max igual ao comprimento do fio, Prec 3; utiliza-se DX-4 ou a perícia Ataque Inato do operador na jogada de ataque. Em caso de um acerto bem-sucedido, a vítima é agarrada e imobilizada conforme a vantagem Retenção com a ampliação Grudento (veja pág. MB85). Um único fio tem uma ST efetiva de 10 e RD 3. A Teia de Aranha sofre o triplo de dano de ataques baseados em fogo.

O operador pode disparar um número de fios igual à sua quantidade de braços com uma única operação de Teia de Aranha; no entanto, o custo da operação baseia-se no comprimento total de todos os fios criados. Assim, um demônio-aranha com muitos braços pode operar meia dúzia de fios de uma só vez, mas não será barato.

Os fios da Teia de Aranha também podem ser usados para construir uma teia prendendo os fios sucessivamente entre duas superfícies. Esta teia cria uma área que vai agarrar qualquer um que passar por ela; isso é mecanicamente semelhante a um ataque Retenção com as ampliações Grudento e Efeito de Área (pág. MB84). A teia tem ST 10 e RD 3, mais 1 ST para cada fio adicional.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para operar por 5 metros de comprimento de fio (máximo de 100 metros). Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e duas mágicas sobre Animais.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O item deve conter a imagem de uma aranha. O fio é lançado da ponta do item. *Custo para criar:* 400 de energia.

Localizar Animais

Informação

Produz o mesmo efeito que a mágica Localizador (pág. 105), mas só funciona com animais. Pode ser operada sobre qualquer espécie de animal, ou indivíduo ou simplesmente qualquer animal.

Custo: 3. Uma tentativa por semana por espécie.

Pré-requisitos: Convocar Animal e pelo menos duas outras mágicas Localizar, ou Localizador.

Item

Um bastão em forma de forquilha (madeira, osso ou marfim) ou uma agulha de bússola (esculpida em osso) que sempre aponta para uma determinada espécie de animal, definida quando o item foi criado, ou para qualquer animal. Pelo menos 30 gramas de osso da espécie animal devem ser usados para fazer o item. *Custo para criar:* 500 de energia.

Possessão de Animais

Comum; Resistível com Vontade

Como Passageiro Interno — com a diferença de que o operador exerce controle absoluto sobre o objetivo, “a partir de dentro”, e tem livre acesso a todos os conhecimentos e habilidades do animal. Enquanto estiver no corpo do objetivo, o operador poderá usar todas as perícias e habilidades do animal como se fossem suas. Ele também poderá usar suas próprias perícias mentais, porém não as físicas (portanto não será possível operar nenhuma mágica que não seja tão conhecida a ponto de dispensar palavras ou gestos). Durante a execução da mágica o operador não terá consciência de seu próprio corpo que, portanto, deverá estar protegido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Passageiro Interno ou Possessão.

Item

Idêntico a Passageiro Interno, só que mais caro. *Custo para criar:* 1.500 de energia (para o par). Cada item do par deve incluir uma opala de \$200.

Possessão Permanente de Animais (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Como Possessão de Animais, mas a consciência do operador permanece no corpo do objetivo até optar por deixá-lo ou ser “exorcizado” por Anular Possessão (pág. 49), Contramágica (pág. 121), Remover Maldição (pág. 126) ou mágica similar. Lembre-se que a mágica Controle de (Animal) apropriada deve ser conhecida para que a mágica funcione no objetivo escolhido. O corpo do operador permanece em Animação Suspensa (pág. 94) enquanto a mágica continua. Se o corpo do operador morrer, a mágica é quebrada. Sempre que o corpo do objetivo sofrer dano, o ope-

rador deve ser bem-sucedido num teste contra a HT de seu próprio corpo ou sofrerá o mesmo dano. Se o animal objetivo morrer, o operador precisa ser bem-sucedido num teste de HT ou ele próprio morrerá!

Além disso, o operador deve fazer um teste de IQ todos os dias; um fracasso significa que ele perde um ponto de IQ. O operador não precisa mais fazer testes quando atingir a IQ média daquele tipo de animal. A IQ perdida é recobrada quando a mágica termina. Se sua IQ cair para 5, apenas Remover Maldição ou Anular Possessão quebrará a mágica.

Duração: Indefinida (pode ser permanente).

Custo: 20.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Possessão de Animais.

Item

Chapéu, coroa, elmo ou outro adorno de cabeça. Deve portar uma imagem do tipo de animal afeta. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 2.000 de energia.

Proteger Animal

Área

Operada em uma área, essa mágica protege todos os animais de um determinado tipo dentro de seus limites. Tentativas de fazer mal a eles são repelidas como se fosse por defensores invisíveis; animais protegidos ganham BD +3 e RD 5.

Esta também é uma mágica de Proteção e Aviso.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Armadura, Sentinela e quaisquer três mágicas sobre Animais.

Metamorfose (MD)

Especial

Permite ao operador assumir a forma de um animal. Cada animal exige uma mágica diferente, a ser aprendida separadamente. O operador só poderá aprender a forma de um animal que lhe seja familiar. Muitos mundos têm apenas um número limitado de formas animais disponíveis. Quando se assume a forma do animal, as roupas, joias e armaduras somem, reaparecendo quando a forma humana é reassumida (joias encantadas não podem ser detectadas enquanto estiverem “sumidas”). Mochilas, trouxas ou quaisquer outros objetos simplesmente caem ao chão.

O operador conserva sua própria inteligência, porém adquire todos os atributos físicos da nova forma. Isto significa que nenhuma mágica pode ser operada, a menos que o usuário a conheça tão bem que possa operá-la sem gesticular! Observe que os Pontos de Fadiga não aumentam quando a finalidade é a de fazer mágicas.

O operador deve fazer um teste de IQ para cada hora de duração da mágica; um fracasso significa que o operador perdeu 1 ponto de IQ, e essa redução prossegue até que se alcance a IQ normal do tipo de animal. Se a IQ do operador chegar a 5, ele ficará preso à forma animal para sempre, a menos que a mágica seja anulada por Remover Maldição (pág. 126; outras mágicas não se contraporão a ela). A IQ perdida é recuperada quando a forma humana é reassumida.

Para a maioria das formas naturais de animais, um custo de energia de 6 para operar e 2 para manter é apropriado; uma força elevada num determinado tipo de animal, no geral, é compensada por baixa agilidade. Porém, se o MJ decidir permitir formas de criaturas sobrenaturais para Metamorfose, ou se estiver preocupado com o poder de uma forma animal em particular, ele pode preferir mudar o custo da mágica. Um critério razoável é somar o valor em pontos de personagem das características físicas da forma animal e estabelecer um custo de operação equivalente a 1/20 desse total de pontos e 1/60 para manter a mágica — considerando um custo mínimo de 3 para operar e 1 para manter.

Duração: 1 hora.

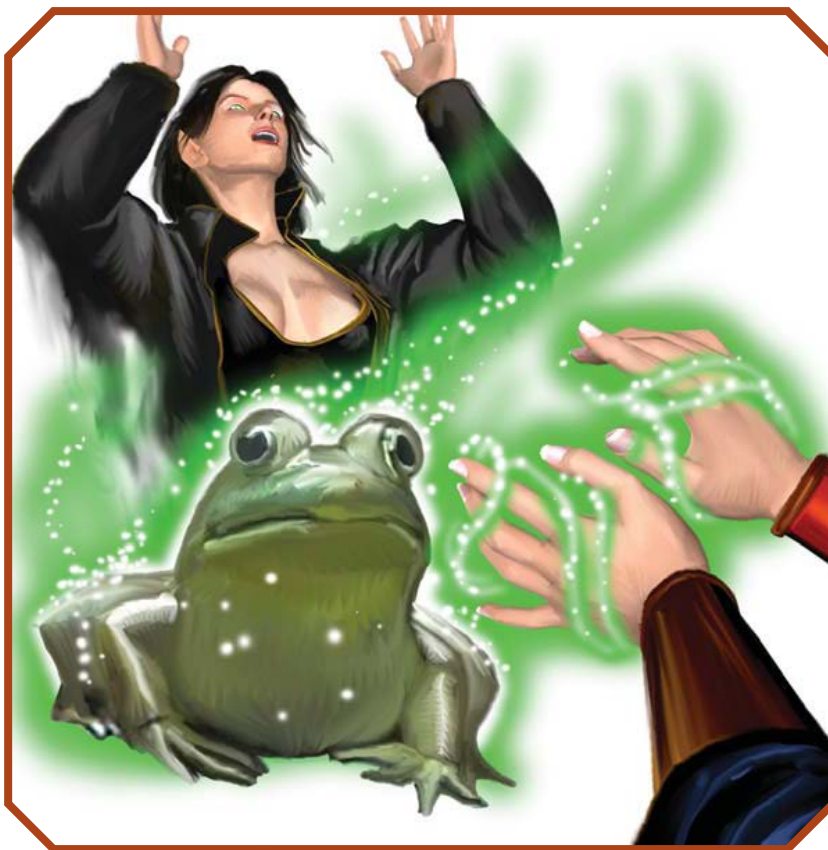
Custo: Variável (veja acima).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos seis outras mágicas de qualquer tipo.

Item

(a) Joias. O item precisa ser semelhante à forma a ser assumida; utilizável apenas por magos, ou por alguém descendente de um licanthropo natural. Permanece com o operador quando a mágica é operada, sendo, portanto, conveniente se tratar de uma coleira ou gargantilha. Elimina o custo para manter a mágica, porém o operador só poderá voltar à forma original se estiver de posse do item; caso contrário, será necessário usar a mágica Remover Maldição para que ele recupere a forma original. *Custo para criar:* 1.500 de energia. (b) Pele da forma a ser assumida. Como acima, com a diferença de que se incorpora ao objetivo e não pode ser perdida! *Custo para criar:* 3.000 de energia.



Metamorfosear Outro (MD)

Especial; Resistível com Vontade

Como Metamorfose, porém aplicável sobre outras pessoas. O objetivo não pode interromper a mágica por si; isso só pode ser feito pelo operador, ou pela mágica Remover Maldição (pág. 126). Se a IQ do objetivo cair para 5, ele ficará preso à forma animal!

Duração: 1 hora.

Custo: Como Metamorfose, mas o custo mínimo da mágica é 6 para operar e 2 para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Metamorfose para aquela forma.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item precisa tocar o objetivo. *Custo para criar:* 3.000 de energia. (b) Pele da forma a ser assumida. Sempre ativo. Colocada sobre o objetivo, ela opera a mágica sobre ele permanentemente (provocando, rapidamente, a perda de IQ conforme Metamorfose) até ser anulada por Remover Maldição; o item pode, então, ser reutilizado. *Custo para criar:* 3.000 de energia.

Metamorfose Permanente (MD)

Comum

Como Metamorfose, mas o objetivo permanece na forma animal até optar por retomar sua forma normal. O teste de perda de IQ é feito diariamente, e não de hora em hora.

Duração: Indefinida (pode ser permanente).

Custo: 5 vezes o custo da mágica Metamorfose correspondente.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Metamorfose para aquela forma.

Item

(a) Joias. O item deve conter uma imagem da forma a ser tomada. Utilizável apenas por magos ou descendentes de licanthropos naturais. Permanece com o objetivo quando a mágica é operada; note que se o objetivo perde o item, ele não pode finalizar a mágica por seus próprios meios (será preciso usar Remover Maldição!). *Custo para criar:* 3.000 de energia. (b) Pele da forma a ser tomada. Como acima, mas se funde ao objetivo e não pode ser perdida. *Custo para criar:* 4.500 de energia.

Metamorfose Parcial (MD) **Comum; Resistível com** **Vontade**

Como Metamorfose, mas afeta apenas uma parte do corpo. O objetivo da mágica pode ser o operador ou outra pessoa. Cada variação é uma mágica separada.

A parte do corpo resultante conserva a proporção do objetivo: transformar a cabeça de um ser humano em uma cabeça de beija-flor resulta em um humano com uma cabeça de beija-flor de tamanho humano. Algumas variações podem levar títulos enganosos: Mandíbula de Crocodilo, por exemplo, transforma toda a cabeça do objetivo, não apenas suas mandíbulas — os músculos das mandíbulas precisam estar apoiados apropriadamente!

Algumas variações conhecidas são:

Olhos de Camaleão (3 para operar): O objetivo ganha Rastreamento Ampliado 1 (pág. MB81) e Visão Periférica (pág. MB98).

Mandíbulas de Crocodilo (5 para operar): A cabeça do objetivo torna-se a de um crocodilo, concedendo-lhe Dentes Afiaados (pág. MB52) e uma ST de 20 apenas para fins de morder. A fala é arrastada, mas inteligível. Ele também ganha Visão Periférica (pág. MB98) e Daltonismo (pág. MB129) como efeitos colaterais.

Tromba de Elefante (3 para operar): O nariz do objetivo se transforma numa tromba, concedendo-lhe um Braço Adicional (pág. MB45). Ele também ganha Visão Periférica (pág. MB98) e Daltonismo (pág. MB129) como efeitos colaterais.

Braços Emplumados (3 para operar): Os braços do objetivo se transformam em asas, dando a ele Voo (Alado) (pág. MB99).



Cauda de Peixe (3 para operar): As pernas do objetivo se fundem numa única cauda poderosa, concedendo-lhe Deslocamento Ampliado 1 (Água) (pág. MB52).

Cascos de Cabrito Montês (4 para operar): Os pés do objetivo se transformam em cascos de um cabrito montês, concedendo-lhe Escalada-14 (utilizável apenas para alpinismo) e Salto-14.

Dentes de Sabre (5 para operar): Os caninos do objetivo tornam-se dentes de sabre, concedendo-lhe Presas (pág. MB52)

e ST 25 apenas para morder. A fala fica levemente arrastada. O objetivo adquire Daltonismo como um efeito colateral.

Cauda de Escorpião (7 para operar): O objetivo adquire um ferrão de escorpião, junto com uma glândula de veneno. Trata-se de um Golpeador Perfurante (pág. MB61) com ampliação Acompanhamento; em um acerto penetrante bem-sucedido, realize uma avaliação de dano de Ataque Inato de 1d+2 (Tóxico, Ataque Corpo a Corpo, Resistível). A vítima pode resistir ao veneno do escorpião fazendo um teste de HT-6.

Presas de Serpente (3 para operar): Os caninos do objetivo se tornam presas, capazes de injetar veneno na mordida; este é um Ataque Inato de 1d+1 (Ataque Corpo a Corpo, Agente de Contato, Tóxico, Resistível (HT-4), Cíclico (diário, expira após três dias)).

Cauda de Gambá (3 para operar): O objetivo adquire uma enorme cauda de gambá (2 metros de comprimento), permitindo-lhe usar a mágica Mau Cheiro (pág. 24) à vontade. A área de efeito é de dois metros de raio e deve ser centralizada em alguma parte da cauda. Esta habilidade tem um custo de 2 PF.

Braços de Aranha (7 para operar): O objetivo adquire um par de Braços Adicionais (pág. MB45) e um Ataque Adicional (pág. MB43).

Patas de Tigre (4 para operar): As mãos do objetivo se transformam em patas de tigre, concedendo-lhe Garras Afiaadas e ST de Golpe 24, mas ele também adquire Manipuladores Precários (pág. MB149).

Língua de Sapo (3 para operar): A língua do objetivo se torna longa e adesiva, servindo como um Braço Adicional com as ampliações Comprido e Fraco e ST de Golpe adicional — ele ataca com a força total do objetivo, mas levanta objetos com apenas 1/4 da ST do objetivo. O objetivo também ganha Visão Periférica (pág. MB98) como um efeito colateral.

Casco de Tartaruga (10 para operar): O objetivo fica envolto por um casco de tartaruga. Ele tem RD 5 e pesa 2 kg para cada ponto de ST do objetivo.

Duração: 1 hora.

Custo: Variável; nunca menos que 3. Um terço (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Metamorfosear Outro para o animal apropriado e Alterar Corpo.

Item

A forma do objeto depende da parte do corpo afetada: luvas para transformar as mãos, botas para os pés, uma máscara para o rosto e assim por diante. Deve portar uma semelhança à forma a

ser tomada. Não há custo de manutenção; a mágica termina quando o usuário simula a remoção do objeto. **Custo para criar:** 1.000 de energia mais 250 por ponto de custo de operação.

Metamorfose Superior (MD)

Especial

Realiza, rapidamente, múltiplas e repetidas mudanças de forma, ganhando temporariamente a habilidade Morfose (pág. MB72). A mágica cessa, no entanto, no momento em que o operador retornar à sua forma natural. O operador fica mentalmente atordado quando a mágica termina.

Roupas, joias e armaduras desaparecem quando a mágica é operada, reaparecendo quando ela termina (joias mágicas não podem ser detectadas enquanto estiverem “desaparecidas”). Itens que o operador esteja carregando quando a mágica for realizada (incluindo mochilas, etc.) simplesmente caem no chão.

Com seu custo mínimo, Metamorfose Superior permite que o operador se transforme em qualquer criatura cujo modelo racial custe 0 pontos ou menos (observe que isso é um pouco diferente da habilidade Morfose). Contudo, cada ponto adicional de energia adiciona 5 pontos de personagem ao valor de pontos máximo dos modelos permitidos.

Enquanto metamorfoseado, o operador permanecerá sujeito aos requisitos de Rituais Mágicos (pág. 8); se ele mudar para uma forma na qual não possa gesticular ou falar, ele não poderá usar nenhuma mágica conhecida em um NH inferior a 20.

Magos que também souberem Metamorfose Superior podem usar Contra-mágica para prender um operador de Metamorfose Superior em qualquer forma na qual ele esteja no momento, por um número de segundos igual à margem de vitória da Disputa Rápida (ou até a Metamorfose Superior cessar).

Duração: 1 minuto.

Custo: 20 para operar, mais 1 para cada 5 pontos adicionais de limite de modelo. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Alterar Corpo, quatro tipos de Metamorfose e pelo menos 10 outras mágicas de qualquer tipo.

Item

Joias, decoradas com uma abundância de imagens de animais. Utilizável apenas por magos. O objeto desaparece quando a mágica é operada e reaparece quando ela termina. **Custo para criar:** 5.000 de energia.

CAPÍTULO CINCO

MÁGICAS DE CONTROLE DO CORPO

O Punho do Ocidente era a fortaleza suprema. Suas muralhas eram construídas de blocos interligados de adamantite, cada qual pesando 10 toneladas, e elas se elevavam dezenas de metros acima do solo, suas ameias repletas de artilharia. Seus fossos e trincheiras eram profundos e largos, cheios de perigos nocivos e mortíferos. Nenhum atacante jamais obteve sucesso em atravessar os fossos, quanto mais em escalar as muralhas. Todos os teóricos militares concordavam que o Punho era invulnerável, e esse autoproclamado Império não seria melhor sucedido do que os muitos sitiados que o precederam.

Dessa maneira, qual não foi a surpresa dos defensores do Punho quando os arquimagos do Império transformaram um esquadrão de legionários em titãs de 100 metros de altura que prontamente atravessaram os fossos e começaram a destruir as muralhas.

As mágicas desta escola afetam diretamente o corpo. Exceto quando observado, elas afetam apenas seres vivos.

A Escola de Controle do Corpo é um ponto de partida comum para os magos que querem trabalhar com mágica nas pessoas. Mágicas de Controle do Corpo são pré-requisitos para muitas mágicas de outras escolas que afetam seres sapientes.

Escalada

Comum

Dá ao objetivo uma pegada forte e segura, aumentando seu NH em Escalada.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 3 para operar. Mesmo custo para manter. O incremento no NH em Escalada do objetivo é igual ao dobro da energia utilizada na mágica.

Item

Sapatos, luvas, roupas ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 250 de energia vezes o bônus máximo de Escalada (não mais de 5) que o item concede.

Coceira

Comum; Resistível com HT

Faz o objetivo coçar desesperadamente uma região do corpo escolhida pelo operador. O objetivo sofrerá uma penalidade igual a -2 em DX até passar um turno inteiro se coçando (ou mais, se houver uma armadura ou algo mais atrapalhando). Um determinado objetivo só pode ser atingido por uma mágica Coceira por vez.

Duração: Até o objetivo passar um turno inteiro se coçando.

Custo: 2. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Item

(a) Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O item deve tocar a vítima. *Custo para criar:* 100 de energia. (b) Qualquer item; sempre ativo. O usuário se coça o tempo todo e permanece com uma penalidade de -2 na DX enquanto estiver usando o item. *Custo para criar:* 60 de energia.

Toque

Comum

O objetivo sente um leve toque num ponto à escolha do operador. O toque pode ser percebido com facilidade, mesmo através da armadura, mas não tem efeito além de atrair a atenção do objetivo; não causará dor ou desconforto, embora provavelmente vá distraí-lo.

Custo: 1.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 50 de energia.

Perfume

Comum; Resistível com HT

O objetivo passa a ter um cheiro forte de qualquer odor que o operador deseje. O objetivo pode detectar o odor, mas não ficará particularmente incomodado (embora seus companheiros certamente possam ficar), independentemente de sua natureza.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Gerar Odor (pág. 24).

Item

Cajado ou varinha. O item deve tocar no objetivo. *Custo para criar:* 200 de energia.

Espasmo

Comum; Resistível com HT

Esta mágica pode ser direcionada a qualquer músculo voluntário do objetivo. Quando dirigida à mão, ela faz com que o objetivo derrube qualquer coisa que esteja segurando (normalmente uma arma). Se estiver realizando uma operação mágica extensa que exija gestos, o objetivo precisará obter sucesso em um teste de DX ou terá de começar tudo de novo. Operadores criativos certamente encontrarão outros usos para esta mágica...

Custo: 2. Não pode ser mantida

Pré-requisitos: Coceira.

Item

(a) Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O item deve tocar a vítima. *Custo para criar:* 300 de energia. (b) Qualquer item; sempre ativo. O usuário precisará ser bem-sucedido num teste de HT toda vez que for executar algo delicado (p.ex., arrombar uma fechadura, operar uma mágica), ou sofrerá um espasmo como descrito acima. *Custo para criar:* 100 de energia.

Cessar Espasmo

Comum

Interrompe qualquer crise espasmódica que o objetivo esteja sofrendo. Esta mágica funciona contra epilepsia, crises de vômito, etc.

Esta também é uma mágica de Cura.

Custo: 1.

Pré-requisitos: Espasmo ou Conceder Vitalidade.

Item

(a) Cajado ou varinha, ornamentado num estilo de serpente. Utilizável apenas por um mago ou por um não-mago com Medicina-15 ou superior. *Custo para criar:* 400 de energia. (b) Qualquer item. Sempre ativo. Evita que o usuário sofra qualquer tipo de crise espasmódica (concede um bônus de +5 para resistir à magia Espasmo). *Custo para criar:* 750 de energia.

Cócegas

Comum; Resistível com Vontade

O objetivo sente que estão lhe fazendo cócegas. Se ele não resistir, ficará indefeso com gargalhadas, contorcendo-se para tentar se livrar de seu torturador invisível. Esta magia causa cócegas graves; a vítima fica incapacitada como se estivesse sofrendo de convulsões (veja *Condições Incapacitantes*, pág. MB428). O objetivo deve fazer um segundo teste de Vontade se ele tentar se manter em silêncio. Hipoalgia/Hiperalgia não afeta o resultado da magia. Personagens com Fleuma ganham bônus de +5 em seu teste de resistência.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar; 5 para manter (requer concentração).

Pré-requisitos: Espasmo.

Item

(a) Varinha, cajado ou pluma. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 600 de energia. (b) Cadeira, almofada ou travesseiro. Sempre ativo. Qualquer um que use o item é imediatamente “atacado” pela magia. É uma ótima peça a se pregar. *Custo para criar:* 250 de energia.

Dor

Comum; Resistível com HT

O objetivo sente uma pontada de dor agonizante. Ele precisará de um sucesso em um teste de Vontade para não gritar. Se estiver em uma situação difícil (escalando uma montanha, por exemplo), ele também precisará fazer um teste de DX para evitar um desastre. A DX e todas as perícias com base em DX do objetivo sofrerão uma penalidade igual a -3 durante o próximo turno. Se estiver realizando uma magia que exija gestos, o objetivo precisará obter sucesso em um teste de Vontade ou terá de começar tudo de novo. Hipoalgia concede um bônus igual a +3 nos testes de Vontade e DX; Hiperalgia impõe uma penalidade igual a -4.

Duração: 1 segundo.

Custo: 2. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Espasmo.

Item

(a) Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O item deve tocar a vítima. *Custo para criar:* 400 de energia. (b) Qualquer item; sempre ativo. O usuário sentirá uma dor lancinante, como descrito, porém continua até que ele seja bem-sucedido em um teste de HT. Ele não será capaz de fazer nada até que obtenha sucesso no teste! *Custo para criar:* 300 de energia.

Inabilidade

Comum; Resistível com HT

Para cada ponto de energia aplicado nesta magia, o objetivo sofrerá uma penalidade igual a -1 na DX e nas perícias com base em DX.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para fazer; Metade desse valor (arredondado para cima) para manter.

Pré-requisitos: Espasmo.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; reduz a DX do usuário. *Custo para criar:* 100 de energia para cada ponto de redução de DX. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 800 de energia.

Estorvar

Comum; Resistível com HT

Para cada ponto de energia aplicado nesta magia, o objetivo sofrerá uma penalidade igual a -1 em seus valores de Deslocamento e Esquiva.

Esta magia também é considerada uma magia de Deslocamento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 4 para operar. O mesmo para manter.

Pré-requisitos: Inabilidade ou Apres-sar (pág. 142).

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve ser apontado para (mas não deve necessariamente tocar) o objetivo. *Custo para criar:* 600 de energia. (b) Qualquer item. Sempre ativo; reduz o parâmetro Deslocamento do usuário. *Custo para criar:* 200 de energia para cada 1 metro de redução no Deslocamento do usuário.

Pés Plantados

Comum; Resistível com ST

Os pés do objetivo ficam plantados no lugar! Para se libertar, ele pode tentar, a cada turno, um novo teste de resistência com uma penalidade igual a -5 contra o teste de habilidade original

da magia. Enquanto a magia estiver em vigor, a habilidade do objetivo com qualquer arma que não seja de combate à distância sofrerá uma penalidade igual a -2 e sua Esquiva ficará reduzida pela metade (arredondada para baixo).

Duração: 1 minuto, ou até que o alvo consiga se libertar.

Custo: 3. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisitos: Estorvar.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 400 de energia. (b) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário precisa ser bem-sucedido num teste de (ST-5) feito a cada turno para conseguir se mover. Um fracasso significa que ele não consegue se deslocar. *Custo para criar:* 600 de energia.

Trança-Pés

Comum; Resistível com DX

O objetivo tropeça e cai.

Custo: 2.

Pré-requisitos: Inabilidade.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve ser apontado para (mas não deve necessariamente tocar) o objetivo. *Custo para criar:* 600 de energia.

Andar em Círculos

Comum; Resistível com HT

Muda o lado para o qual o objetivo está andando, para qualquer direção que se deseje. Não se trata de um “teleporte-no-lugar”, mas sim um giro físico. Para que o objetivo possa tomar qualquer atitude, ele precisará obter sucesso num teste de Percepção do Corpo ou DX-6 no turno seguinte. Se no turno anterior ele tiver se deslocado 2 ou mais metros, ele precisará ser bem-sucedido num teste de IQ para abster-se de continuar se deslocando na nova direção.

Custo: 3.

Pré-requisitos: Trança-Pés.

Debilitar

Comum; Resistível com HT

Reduz temporariamente a ST do objetivo. Isso afetará o dano básico do objetivo com armas, mas não os PV. Afeta a Base de Carga, mas o MJ, se quiser, pode ignorar esse detalhe para fins de jogabilidade.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de redução de ST (máximo 5). Metade do total (arredondar para cima) para manter.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve ser apontado para (mas não deve necessariamente tocar) o objetivo. *Custo para criar:* 900 de energia. (b) Qualquer item. Sempre ativo; reduz a ST do usuário. *Custo para criar:* 100 de energia para cada ponto de redução da ST do usuário.

Fragilidade

Comum; Resistível com HT

Reduz a HT do objetivo temporariamente. Isso afeta todas as características que dependem de HT (Velocidade Básica, perícias baseadas em HT, resistência a veneno e magia, inconsciência, morte, etc.), com exceção daquelas que dependem dos PF, as quais não são afetadas. O custo para operar não é reduzido devido a um NH elevado.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por ponto de decréscimo de HT (máximo de 5). O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Conceder Energia (pág. 89).

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; a HT do usuário é reduzida enquanto o item é usado. *Custo para criar:* 200 de energia por ponto de redução de HT. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o usuário deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 1.000 de energia.

Força

Comum

Aumenta a ST do objetivo temporariamente. Isso tem influência sobre o dano, Base de Carga e Pontos de Vida, mas não cura ferimentos. Se, ao término da magia, as feridas do objetivo deixarem-no com $-1 \times PV$ Inicial ou menos, ele terá que fazer um teste HT para sobreviver. Um NH alto não diminui o custo para operar esta magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para cada ponto de incremento de ST (máximo de 5). O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Conceder Energia.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; a ST do usuário é aumentada enquanto o item é usado. *Custo para criar:* 1.500 de energia por ponto de incremento (máximo 5). (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 1.000 de energia.

Graça

Comum

Aumenta a DX do objetivo temporariamente. Sua Velocidade Básica e NH com todas as perícias baseadas em DX também são aumentados. Um operador pode incrementar sua própria DX para melhorar suas chances de atingir o alvo com magias de projétil, etc.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para cada ponto de incremento de DX (máximo de 5). O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Inabilidade.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; a DX do usuário é aumentada enquanto o item é usado! Trata-se de um item muito raro. *Custo para criar:* 2.000 de energia por ponto de incremento (máximo 5). (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 2.000 de energia.

Vigor

Comum

Aumenta a HT do objetivo temporariamente. Isso afeta a Velocidade Básica, PF e capacidade de resistir a traumas e doenças. Um operador pode incrementar sua própria HT. Se os PF do objetivo, ao término da magia, estiverem abaixo de zero, ele sofrerá imediatamente 1 ponto de dano para cada PF abaixo de zero, correndo o risco de desmaiar. Um NH elevado não reduz o custo para operar esta magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para cada ponto de incremento de HT (máximo de 5). O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Conceder Vitalidade ou Fragilidade.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; a HT do usuário é aumentada enquanto o item é usado. *Custo para criar:* 1.500 de energia por ponto de incremento (máximo 5). (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 1.000 de energia.

Aumentar (Atributo)

Comum ou Bloqueio

Existem, na verdade, quatro variações desta magia: Aumentar Força, Aumentar Destreza, Aumentar Inteligência e Aumentar Vitalidade. Cada



mágica deve ser estudada separadamente, mas todas as quatro funcionam de maneira idêntica.

Esta magia aumenta o atributo do objetivo apenas por tempo suficiente para um único teste ou ação curta — uma Disputa Rápida, um teste de atributo, um golpe, preparar uma arma, resistir a uma magia, arremessar um objeto, etc. Não pode ser utilizada para melhorar um teste que represente vários segundos de esforço, como uma Disputa Normal. O atributo incrementado afeta todas as características secundárias, com exceção de PV e PF. Um NH elevado não reduz o custo para operar esta magia.

Aumentar Inteligência é uma magia de Controle da Mente, não uma magia de Controle do Corpo.

Custo: 1 para cada ponto de incremento de atributo (máximo de 5).

Pré-requisitos: Há um pré-requisito diferente para cada versão:

Mágica	Pré-requisito
Aumentar Destreza	Graça
Aumentar Vitalidade	Vigor
Aumentar Força	Força
Aumentar Inteligência	Sabedoria

Item

Cajado, varinha, joias ou artigo de vestuário. *Custo para criar:* 300 de energia.

Atordoamento

Comum; Resistível com HT

O objetivo fica fisicamente atordoado (pág. MB420), e deve fazer um teste de HT a cada segundo para tentar se recuperar.

Custo: 2. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Dor.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário fica atordoado até que o item seja removido. *Custo para criar:* 500 de energia. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 1.100 de energia.

Nausear

Comum; Resistível com HT

O objetivo fica nauseado (veja *Condições Irritantes*, pág. MB428).

Duração: 10 segundos.

Custo: 2. O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Perfume e pelo menos uma outra magia de Controle do Corpo.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 100 de energia.



Vomitar

Comum; Resistível com HT

O objetivo põe o almoço para fora, vomitando por (25-HT) segundos (veja *Condições Incapacitantes*, pág. MB428).

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Nausear e Espasmo.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 100 de energia.

Atrapalhar

Bloqueio; Resistível com DX

O objetivo se atrapalha automaticamente na ação que estiver realizando. As penalidades devido à distância se aplicam normalmente. Se a ação for um ataque ou uma manobra de apagar, utilize a *Tabela de Erro Crítico* (pág. MB556). Uma esquiva atrapalhada resulta numa queda, e um bloqueio desajeitado deixa o escudo despreparado. Se ele for atrapalhado em qualquer outra ação (Deslocamento, Preparar Arma, etc.), o MJ deverá determinar o resultado como achar apropriado. Ações “mentais” (concentração, fala, etc.) são imunes, mas magias que exijam algum tipo de gesto corporal serão afetadas!

Custo: 3.

Pré-requisitos: Inabilidade.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 1.000 de energia. (b) Joias. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. O usuário se torna atrapalhado! *Custo para criar:* 1.500 de energia.

Emudecer

Comum; Resistível com HT

O objetivo fica incapaz de falar. Isto pode dificultar a operação de magias que precisem de fala (pág. 8).

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Espasmo.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário não pode falar. *Custo para criar:* 500 de energia. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 2.500 de energia.

Cegar

Comum; Resistível com HT

Cega o objetivo temporariamente. Veja *Cegueira*, pág. MB125, para uma descrição completa dos efeitos; o mais importante é que o objetivo fica submetido a uma penalidade de -10 em qualquer ataque físico que queira empreender e não é capaz de ver os alvos para direcionar magias.

Duração: 10 segundos.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Espasmo e pelo menos duas magias de Luz e Trevas.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário ficará cego. *Custo para criar:* 500 de energia. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 2.000 de energia.

Ensurdecer

Comum; Resistível com HT

Deixa o objetivo temporariamente surdo.

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Espasmo e pelo menos duas magias de Som.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário fica surdo. *Custo para criar:* 400 de energia. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 1.000 de energia.

Fome

Comum; Resistível com HT

Causa 1 PF de dano por fome, equivalente a uma refeição perdida. A fadiga sofrida dessa maneira somente poderá ser recobrada com um dia de descanso e alimentação adequada (consulte *Fome*, pág. MB426).

Esta também é uma magia sobre Alimentos.

Custo: 2.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Debilitar e Deteriorar.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 2.000 de energia.

Sede

Comum; Resistível com HT

Causa 4 PF e 1 PV de dano por desidratação, equivalente a um dia inteiro sem água. A recuperação da fadiga por desidratação só é possível com um dia completo de descanso e água abundante (veja *Desidratação*, pág. MB426). Danos nos PV curam normalmente. Operações consecutivas podem tornar o objetivo quase incapaz de falar, porque sua garganta ficará ressecada e sua língua, inchada.

Esta também é uma magia sobre Alimentos.

Custo: 5.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Debilitar e Dissipar Água (pág. 185).

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 2.000 de energia.

Imunidade à Dor

Comum

O objetivo torna-se temporariamente refratário à dor. Ele pode ignorar Espasmo e outras magias que causam dor. É impossível atordoá-lo em combate e ele não sofre uma penalidade de choque quando é ferido, nem terá seu Deslocamento diminuído quando seus PV forem reduzidos a menos de 1/3 dos PV Iniciais. No entanto, ele não ganha de fato uma resistência às lesões — mas apenas à dor que elas provocam.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Dor.

Item

Qualquer item; afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 800 de energia.

Prender a Respiração

Comum

Elimina temporariamente a necessidade de ar do operador, como se ele tivesse Não Respira (pág. MB73). Assim, ele poderia permanecer sob a água ou num aposento cheio de gás venenoso sem problemas. Esta magia na verdade não fornece ar; ela simplesmente retarda a asfixia até que o operador consiga alcançar (ou criar) um ambiente mais seguro. Esta magia não fornece resistência à pressão contra o vácuo ou a pressão do fundo do mar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Vigor.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo para criar: 900 de energia.*

Ambidestria

Comum

O objetivo ganha Ambidestria (pág. MB38) enquanto a magia permanecer em efeito. A magia não terá efeito sobre seres que já tenham esta vantagem. Ela afeta apenas um par de membros; seres com mais de dois membros exigirão várias operações desta magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Graça.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário se torna ambidestro. É um item raro! *Custo para criar: 1.500 de energia.* (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar: 500 de energia.*

Equilíbrio

Comum

O objetivo ganha Equilíbrio Perfeito (pág. MB58) pelo tempo de duração da magia. Não tem efeito sobre seres que já tenham essa vantagem.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Graça.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar: 300 de energia.* (b) Joias ou itens que cubram a cabeça. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo para criar: 750 de energia.*

Reflexos

Comum

O objetivo ganha Reflexos em Combate (pág. MB82) pelo tempo de duração da magia. Não tem efeito sobre seres que já tenham essa vantagem.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Graça e Apressar.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário ganha a vantagem Reflexos em Combate. É um item raro! *Custo para criar: 1.200 de energia.* (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar: 800 de energia.*

Cadência

Comum

Esta magia dobra a velocidade de produção de itens manufaturados, tanto acelerando os movimentos do artesão quanto tornando-os mais precisos e eliminando movimentos inúteis. Qualquer uso de perícia que crie ou melhore um objeto artesanal pode ser assistido por esta magia; o uso de magia artesanal (como escrever pergaminhos ou encantamento) *não pode*.

Duração: 1 hora. A magia é quebrada se o objetivo interromper seu serviço.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

A magia custa ao objetivo uma quantidade igual de energia por hora, a menos que ele seja o próprio operador.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Apressar e Graça.

Item

Ferramenta. *Custo para criar: 1.000 de energia.*

Crescimento Capilar

Comum; Resistível com HT

Provoca o crescimento dos cabelos e das unhas do objetivo a uma velocidade um milhão de vezes mais rápida que a normal (significa 2,5 cm de cabelo a cada 5 segundos e 2,5 cm de unha a cada 30 segundos). Se não controlado, tal crescimento prejudica a visão (conforme os cabelos caem sobre os olhos), o deslocamento (o objetivo tropeça na própria barba) e o manuseio (as unhas atrapalham). A magia é apreciada por pessoas calvas, enquanto os cabelos duram (a calvície retorna dentro de um mês, conforme os cabelos caem naturalmente).

Duração: 5 segundos.

Custo: 1 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos cinco magias de Controle do Corpo.

Item

(a) Qualquer item; sempre ativo. O cabelo começa a crescer uma hora após o item ser vestido e cresce até uma hora após o item ser removido. *Custo para criar: 100 de energia.* (b) Cajado ou varinha. O item deve tocar o objetivo. *Custo para criar: 250 de energia.*

Corte de Cabelo

Comum; Resistível com HT

Corta os cabelos (barba, bigode, pelos, etc.) do objetivo como o operador quiser. Para determinar a qualidade estética do trabalho, faça um teste da perícia Barbeiro (uma Perícia Profissional DX/Média). Pode ser usada também para tosquir ovelhas, depenar galinhas ou cortar as unhas do objetivo. A magia não embotará as garras ou chifres do objetivo (embora possa lhe dar uma manicura).

Duração: O corte é instantâneo, a matéria do corte cai aos pés do objetivo.

Custo: 2.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Enfraquecer, 2 magias de Controle do Corpo.

Item

(a) Os efeitos podem ser tornados permanentes (evitando que os cabelos voltem a crescer) por 10 vezes o custo. (b) Adorno de cabeça. Corta o cabelo de qualquer um que o vestir, no estilo especificado pelo criador. *Custo para criar: 150 de energia.* (c) Cajado ou varinha. *Custo para criar: 300 de energia.*

Sensibilizar

Comum; Resistível com HT

O objetivo fica extremamente sensível à dor, adquirindo a desvantagem Hiperalgia (pág. MB144). A magia não afeta seres que já possuam a desvantagem.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Atordoamento.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo para criar: 300 de energia.* (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar: 400 de energia.*

Agonizar

Comum; Resistível com HT

Amplia o sentido de tato do objetivo a níveis dolorosos: um leve toque parece um golpe, o sopro de alguém parece uma chama ardente, uma brisa fresca parece uma rajada congelante. Mesmo o contato com as roupas se torna insuportável; o objetivo sente como se sua pele estivesse sendo esfolada. O objetivo fica indefeso devido à agonia (veja *Condições Incapacitantes*, pág. MB428).

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para operar. 6 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Sensibilizar.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 500 de energia. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 800 de energia.

Enfraquecer Sangue

Comum; Resistível com HT

O objetivo adquire a Hemofilia (pág. MB144) durante o tempo de duração da mágica. Todos os ferimentos provocarão sangramento abundante.

Esta também é uma mágica de Necromancia.

Duração: 1 dia.

Custo: 9 para operar. 5 para manter.

Pré-requisitos: Enjoo ou Roubar Vitalidade.

Item

Qualquer item; sempre ativo. O usuário se torna hemofílico! *Custo para criar:* 200 de energia (normalmente combinado com Feitiço).

Provocar Dormência

Comum; Resistível com HT

O objetivo fica temporariamente sem o sentido do tato, conforme a desvantagem Entorpecido (pág. MB137). Isso inclui os efeitos da mágica Imunidade à Dor, por isso às vezes é uma bênção disfarçada. O objetivo não sente golpes (além de um solavanco), não percebe o trombadinha mexendo em suas posses, não nota o calor do fogão aceso sobre o qual ele está inclinado... Se o operador quiser, a mágica pode entorpecer seletivamente o objetivo (causando dormência apenas nos braços, por exemplo).

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Imunidade à Dor.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 300 de energia. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 800 de energia.

Sufocar

Comum; Resistível com HT

O objetivo fica incapaz de respirar (ou falar) e sofre os efeitos de sufocamento (veja *Sufocamento*, pág. MB436). A mágica não pode ser mantida; o operador deve refazer a mágica constantemente para cortar o suprimento de ar da vítima o suficiente para causar qualquer dano real.

Duração: 30 segundos.

Custo: 4. Não pode ser mantido.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos cinco mágicas de Controle do Corpo, incluindo Espasmo.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 200 de energia.

Controle de Membro

Comum; Resistível com Vontade

Um dos membros do objetivo (incluindo asas, tentáculos, etc) fica sob controle do operador! Braços podem manejar armas (utilize o NH do operador); pernas podem ser ordenadas a chutar, contorcer-se e assim por diante. Uma vez que tenha operado a mágica, o operador deve se concentrar continuamente para controlar o membro; uma falha neste procedimento simplesmente faz com que o membro "murche" enquanto a mágica durar. A vítima pode tentar agarrar a si própria para impedir que seu membro aja, mas estará submetida a uma penalidade de -3 nos testes de ST ou DX contra ela mesma!

Se um operador forçar o objetivo a se atacar com sua própria arma ou punho, jogadas de ataque ainda são necessárias (use o NH do objetivo +4), e a vítima pode se Esquivar com uma penalidade de -2. Ela pode inclusive aparar (também com uma penalidade de -2) se ela tiver uma arma apropriada na outra mão! Trate como Combate Corporal para armas válidas e quaisquer penalidades apropriadas.

Duração: 5 segundos.

Custo: 3 para operar. 3 para manter.

Se for operada apenas sobre uma mão (ou parte análoga do corpo), o custo para operar ou manter é de apenas 2, mas o objetivo só pode ser forçado a aumentar o diminuir a força com que segura algo, e assim por diante. Isto ainda pode interferir

com gestos para operar mágicas, arremessar granadas e disparar armas de fogo...

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos cinco mágicas de Controle do Corpo, incluindo Espasmo.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve ser apontado para o objetivo. *Custo para criar:* 800 de energia.

Paralisar Membro

Toque; Resistível com HT

O operador precisa tocar um dos membros do objetivo para acionar esta mágica (ataques dirigidos a outros locais não vão surtir efeito). As armaduras não oferecem qualquer proteção. O teste para resistir se dá no momento do contato. Se o operador vencer, a perna ou o braço do objetivo ficará paralisado(a) e será considerado(a) incapacitado(a) durante minuto.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos cinco mágicas de Controle do Corpo, incluindo Inabilidade.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 1.000 de energia.

Paralisia Total

Toque; Resistível com HT

O operador precisa tocar a cabeça do objetivo (-5 na jogada de ataque do operador). Se o objetivo não resistir, ele fica totalmente paralisado e não pode se mover por um minuto (num jogo normal, até que a batalha termine).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisitos: Paralisar Membro.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 2.000 de energia.

Atrofiar Membro

Toque; Resistível com HT

O operador precisa tocar um dos membros do objetivo para acionar esta mágica (ataques direcionados a outros locais não surtirão efeito). As armaduras não oferecem qualquer proteção. O teste para resistir se dá no momento do contato. Se o operador vencer, a perna ou o braço do objetivo irá atrofiar imediatamente e será considerado(a) incapacitado(a). O objetivo também sofrerá 1d ponto de dano.

Duração: Permanente, a menos que seja curado por magia ou tecnologia extraordinária.

Custo: 5.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Paralisar Membro.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 2.000 de energia.

Provocar Esterilidade

Comum; Resistível com HT

Torna infértil qualquer objetivo que fosse capaz de produzir descendentes. O uso de Restauração ou Remover Maldição desfará a magia. Se for usada numa planta, impedirá que ela produza mais pólen, frutos ou sementes.

Esta também é uma magia de Necromancia.

Duração: Permanente.

Custo: 5.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Roubar Vitalidade e Deteriorar.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 200 de energia. (b) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário é infértil/estéril enquanto o item é usado. *Custo para criar:* 800 de energia.

Enjoo

Comum; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas de Controle da Mente*, pág. 138.

Toque Mortal

Toque

O operador precisa tocar o objetivo para acionar esta magia. O ponto de impacto é irrelevante. O objetivo sofrerá 1d pontos de dano para cada ponto de energia aplicado na magia. As armaduras não oferecem qualquer proteção. Esta magia afeta mortos-vivos.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisitos: Atrofiar Membro.

Item

Cajado ou varinha; o item deve ser preto como carvão. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 2.500 de energia.

Alterar Voz

Comum; Resistível com HT

Modifica a voz do objetivo à vontade do operador. Se o operador estiver tentando duplicar uma voz já existente, a voz “modelo” deve estar disponível. Recriar uma voz familiar pela memória resulta numa penalidade de -2, e -3 ou pior se o operador escutou a voz apenas poucas vezes ou há muito tempo atrás. Memória Eidética é útil aqui (pág. MB69).

A voz do objetivo também pode ser alterada para que se torne mais agradável ou irritante, concedendo um bônus ou penalidade (de +2 a -2) a testes de reação e perícias que envolvam comunicação vocal enquanto a magia durar.

A magia não “dá” voz a uma pessoa muda. Se esta magia for usada para melhorar permanentemente a voz de um PdJ (dando-lhe a vantagem de Voz Melódica), o MJ deveria exigir que ele pague os pontos de personagem apropriados!

Esta também é uma magia de Som.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para operar. 2 para manter.

A mudança pode ser permanente, como um encantamento, por um custo de 200.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Pelo menos quatro mágicas de Controle do Corpo e quatro mágicas de Som.

Item

Qualquer item, mas em geral joias. O usuário adquire a nova voz, determinada pelo operador. *Custo para criar:* 1.000 de energia.

Alterar Feições

Comum; Resistível com HT

Muda o rosto do objetivo conforme a vontade do operador. Quaisquer novos órgãos (p.ex, olhos extras) não serão funcionais. Fora isso, qualquer alteração é possível. Se o operador estiver tentando duplicar um rosto já existente, ele sofrerá uma penalidade de -1 se não dispuser de um modelo (ou uma boa imagem); se ele não estiver bem familiarizado com o modelo, a penalidade será de -2 ou pior.

Esta magia não pode ser usada para ferir o objetivo. Magos não recebem o direito de um teste automático de IQ + Aptidão Mágica para perceber se alguém está sob o efeito desta magia.

Se esta magia, ou Alterar Corpo (abaixo), for usada para melhorar permanentemente a aparência de um PdJ, o MJ deverá exigir o pagamento em pontos de personagem correspondentes à melhoria obtida!

Duração: 1 hora a menos que seja permanente. Pode ser removida por Alterar Feições, Alterar Corpo ou Remover Maldição.

Custo: 4 para operar. 3 para manter. Pode ser tornada permanente, como um encantamento, por um custo em energia igual a 40.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Oito mágicas de Controle do Corpo e uma dentre Metamorfose e Ilusão Perfeita.

Item

Qualquer item, mas geralmente roupas ou joias. Confere ao usuário um novo rosto, predefinido pelo operador. *Custo para criar:* 1.000 de energia.

Alterar Corpo

Comum; Resistível com HT

Igual a Alterar Feições, exceto que o corpo inteiro do objetivo (por exemplo, pele, cabelos, membros) pode ser alterado. A forma geral do objetivo não pode mudar: os humanoides permanecem humanoides. Nenhum membro extra, asas, etc., podem ser adicionados. Adições mais simples são possíveis (caudas não-preênsis, chifres, cascos), mas o objetivo não estará familiarizado com elas e poderá sofrer penalidades para DX até que um período de ajuste adequado (decisão do Mestre) tenha passado. A massa do objetivo deve permanecer a mesma; estatísticas básicas não mudam.

Duração: 1 hora a menos que seja permanente. Pode ser removida por Alterar Corpo ou Remover Maldição.

Custo: 8 para operar. 6 para manter. Pode se tornar permanente, como um encantamento, por um custo de energia de 200.

Tempo de operação: 2 minutos.

Pré-requisitos: Alterar Feições.

Item

Qualquer item, mas geralmente roupas ou joias. Dá ao usuário uma nova aparência, predefinida pelo operador. *Custo de energia para criar:* 4.000.

Alongar Membro

Comum

O braço do operador (normalmente — mas pernas, pseudópodos e assim por diante também são permitidos) se alonga, assemelhando-se a uma serpente muito longa. O membro cresce a uma taxa de 1 metro por segundo, sem limite superior. O operador retém totalmente seu sentido do tato, e deve tatear o caminho à sua frente quando seu membro crescer a ponto de sair do seu campo de visão, ou use Olho Mágico ou alguma magia similar para guiá-lo. Ele deve permanecer parado; o alongamento do membro requer concentração, mas o operador pode relaxar depois de atingir o comprimento desejado.

O membro estendido pode ser um alvo tentador para qualquer um! Quando a mágica termina, ou em uma emergência, o membro é “puxado de volta” na pontuação básica de Velocidade Básica do operador. Isso é útil para alcançar as chaves fora da cela ou para capturar a valiosa joia do califa enquanto ele dorme.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Metamorfose.

Item

Varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Decapitação

Comum; Resistível por HT+2

A cabeça do objetivo sai! Quando essa mágica é operada, a cabeça do objetivo (ou uma delas, se o objetivo tiver várias) fica livre de seu corpo, mas continua a viver sozinha. O objetivo não é ferido, mas a cabeça sofre danos por queda se não for cuidadosamente removida ou capturada! A cabeça pode falar, ver e controlar as ações de seu corpo normalmente. Se a cabeça está cega de alguma forma (colocada em um saco, por exemplo), então terá dificuldade em dizer ao seu corpo para onde andar...

A mágica, uma vez lançada, é permanente até que alguém coloque a cabeça de volta no lugar apropriado e queira anexá-la (se a cabeça não estiver disposta, prossiga para uma Disputa Comum de Vontades). Se ela for operada sobre um inimigo, que então recupera a cabeça e a reconecta, o operador não tem mais influência sobre o objetivo, embora ele certamente possa operar a mágica novamente...

Esta mágica, embora útil em combate, tem vários outros usos. Um mago com uma perna quebrada poderia deixar seu corpo para trás e viajar com o grupo só com a cabeça! Note, no entanto, que os corpos não podem alimentar-se sem bocas, e se o mago tentou operar uma mágica exigindo movimentos de mão, as penalidades de distância seriam aplicadas de seu corpo, não de sua cabeça!

Duração: Como acima.

Custo: 4.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Alterar Corpo.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Encolher (MD)

Comum

O tamanho do operador diminui, reduzindo seu modificador de tamanho. Para cada 1 ponto de redução de MT, a ST, o PV e o Deslocamento do operador são todos multiplicados por 2/3. Para cada 2 pontos de redução de Mestre, sua RD é reduzida em 1. As roupas do operador encolhem com ele se ele desejar, mas joias, armaduras, armas, itens transportados e outros volumes substanciais de materiais duros permanecem em seu tamanho original (embora eles possam ser reduzidos separadamente com Encolher Objeto).

IQ, DX, HT, PF, Velocidade Básica e esquiva não mudam com o tamanho. O peso diminui drasticamente; cada ponto de redução de MT divide o peso do operador em 3,5. O operador é mais difícil de acertar, conforme apropriado para seu novo MT.

O Mestre pode optar por definir um piso de 1 PV e Deslocamento 1, para que magos encolhidos ainda possam realizar algo. Isso pode não ser realista, mas está de acordo com as tradições da ficção heroica.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 por 1 MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos. O encolhimento ocorre a uma taxa de 1 MT por segundo após a conclusão da mágica.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Alterar Corpo.

Item

(a) Varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 2.000.* (b) Uma mudança de tamanho pode se tornar permanente por 100 vezes o custo da operação (o Mestre pode exigir que o novo tamanho do objetivo seja mantido enquanto o encantamento continuar!).

Encolher Outro (MD)

Comum; Resistível com HT

Como Encolher, mas utilizável em outros seres. A mágica só pode ser anulada pelo operador original ou por Remover Maldição. O Mestre deve ter em mente os potenciais efeitos psicológicos desta mágica em objetivos inconscientes ou não voluntários.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 por 1 MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Encolher.

Item

(a) Varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar: 2.000.* (b) Uma mudança de tamanho pode se tornar permanente por 100 vezes o custo da operação (o Mestre pode exigir que o novo tamanho do objetivo seja mantido enquanto o encantamento continuar!).

Aumentar (MD)

Comum

O operador cresce em tamanho, aumentando seu modificador de Tamanho. Para cada 1 ponto de MT aumentado, a ST, o PV e o Deslocamento Básico do operador são todos multiplicados por 1,5. Para cada 2 pontos de MT aumentado, sua RD aumenta em 1. A roupa do operador cresce com ele se desejar, mas joias, armaduras, armas, itens carregados e outros volumes substanciais de materiais duros permanecem em seu tamanho original (embora eles possam ser ampliados separadamente com Aumentar Objeto). Veja *Corpulência*, pág. 43, pelos efeitos do “estouro” fora da armadura.

IQ, DX, HT, PF, Velocidade Básica e Esquiva não mudam com o tamanho. O peso aumenta dramaticamente; cada ponto de aumento de MT multiplica o peso do operador por 3,5.

Se o operador estiver em uma sala ou em outro espaço que seja pequeno demais para acomodar seu tamanho maior, seu crescimento será interrompido. No entanto, se seu dano máximo de golpe de ponta for suficiente para penetrar na RD das paredes, elas explodirão em um segundo por ponto de RD.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 por +1 MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Alterar Corpo.

Item

(a) Varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 2.000.* (b) Uma mudança de tamanho pode se tornar permanente por 100 vezes o custo da operação (o Mestre pode exigir que o novo tamanho do objetivo seja mantido enquanto o encantamento continuar!).

Aumentar Outro (MD)

Comum; Resistível com HT

Como Aumentar, mas utilizável em outros seres. A mágica só pode ser anulada pelo operador original ou por Remover Maldição. Operado em um soldado voluntário, isso o transforma em um mecanismo de cerco instantâneo... mas também faz dele um alvo primário para a artilharia e a mágica do inimigo.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 por +1 MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Aumentar.

Item

(a) Varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Uma mudança de tamanho pode se tornar permanente por 100 vezes o custo da operação (o Mestre pode exigir que o novo tamanho do objetivo seja mantido enquanto o encantamento continuar!).

Corpulência (MD)

Comum; Resistível com HT

A circunferência do indivíduo aumenta temporariamente em um nível, indo de magro a médio, de médio a acima do peso, de acima do peso a gordo ou de gordo a muito gordo, conforme aplicável (ver *Constituição Física*, pág. MB18, para detalhes). Além de muito gordo, o peso do objetivo aumenta em 100% do seu peso básico (sem contar os modificadores Gordo ou Magro desta mágica ou não) por operação. Os objetivos já afetados resistem a repetidas operações a um cumulativo de +5 por operação.

Além dos efeitos normais do aumento de peso, as roupas comuns se rasgam; cada peça de armadura rígida irá se contrair, causando RD/3 de dano por contusão (arredondado para baixo) e, então, sufocará (pág. MB437). Uma vez que o objetivo está incapaz de se mover, ele pode ser sufocado pelo seu próprio peso.

Duração: 10 minutos.

Custo: 6 para operar. 6 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Criar Terra, Criar Água e pelo menos quatro mágicas de Controle do Corpo, incluindo Alterar Corpo.

Item

(a) Qualquer item. O usuário adquire a nova circunferência especificado pelo criador do item. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Magreza (MD)

Comum; Resistível com HT

O alvo fica temporariamente emagrecido, perdendo um nível de peso (o oposto da mágica Corpulência). Armaduras e roupas pendem do objetivo, dificultando-o (-2 no DX). Além de Magro, o objetivo perde 20% do seu peso atual e perde 1d PF por operação. Repetidas operações em indivíduos já afetados são resistidas em um cumulativo de +5 por operação.

Duração: 10 minutos.

Custo: 6 para operar. 6 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Terra para Ar, Dissipar Água e pelo menos quatro mágicas de Controle do Corpo, incluindo Fome.

Item

(a) Qualquer item. O usuário adquire a magreza especificada pelo criador do item. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Transformar Corpo

Especial

Toma a forma de outra raça sapiente. Cada raça é uma mágica diferente, para ser aprendida separadamente. O operador só pode aprender a forma de uma raça com a qual ele esteja familiarizado. Roupas, joias e armaduras não desaparecem quando a transformação ocorre; um operador que falha em retirar uma armadura rígida pode ser dolorosamente espremido (veja *Corpulência*, acima, para detalhes).

O operador adquire apenas os traços físicos da nova forma, mantendo seus traços mentais originais. Note que os Pontos de Fadiga não são aumentados para propósitos de operação.

O custo de energia dessa mágica depende do valor em pontos das características físicas da forma assumida; ela custa 1/10 do custo do forma para operar e 1/20 para ser mantida, com um mínimo de 5 para operar e 2 para manter.

Duração: 1 hora.

Custo: Variável (veja acima).

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Alterar Corpo e três formas de Metamorfosear.

Item

Joias. O item deve ter a semelhança da forma a ser tomada; utilizável apenas por magos. Não há custo para manter a mágica, mas o operador não pode voltar a menos que ainda tenha o item; caso contrário, uma mágica Remover Maldição deve ser usada para recuperar a forma normal. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Transformar Outro

Especial; Resistível com Vontade

Como Transformar Corpo, mas utilizável nos outros. O objetivo não pode terminar a mágica; somente o operador, ou uma mágica Remover Maldição, pode fazer isso.

Duração: 1 hora.

Custo: Como Transformar Corpo, mas o custo mínimo da mágica é 10 para operar e 4 para manter.

Tempo de operação: 2 minutos.

Pré-requisitos: Metamorfosear Outro e a forma apropriada de Transformar Corpo.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Transmogrificação

Comum; Resistível com Vontade

Muda uma pessoa para um objeto inanimado de peso semelhante. O objeto pode ser qualquer coisa com a qual o operador esteja familiarizado. Uma coisa viva com IQ 0, como uma planta, qualifica-se como um objeto inanimado para esse propósito. O objetivo ficará consciente durante toda a duração da mágica, mas não pode tomar nenhuma ação, incluindo mágicas ou poderes psíquicos. Ele pode ouvir vagamente o que acontece ao seu redor e sentir com o que seu ser transformado está em contato, mas não pode ver ou sentir o cheiro de nada. Se o objeto é destruído, o objetivo morre; se for danificado, o objetivo sofrerá uma perda proporcional de PV ao ser devolvido à sua forma natural.

Duração: 1 hora.

Custo: 20. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 2 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Transformar Outro, Transformar Objeto e Carne para Pedra.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 5.000.

CAPÍTULO SEIS

MÁGICAS DE COMUNICAÇÃO E EMPATIA



Rolfe se agachou e espiou a fenda. “Então este é o lugar?”

“É, Mestre Rolfe,” respondeu o homem cadavérico atrás dele. O factótum da Assembleia Tenebrosa não tinha talento mágico próprio, mas ele servia Grão-Mestres por mais tempo do que qualquer um admitiria recordar. “Um Mestre entra neste lugar; um Grão-Mestre o deixa.”

Rolfe não disse nada, mas se abaixou na abertura e, confiante, adentrou a escuridão. Horas se passaram, e se o factótum ouviu sons de dentro da montanha, ele não demonstrou.

Finalmente, quando os primeiros raios do alvorecer começaram a se alongar pelo horizonte, Rolfe emergiu da caverna, um pouco cambaleante.

“Grão-Mestre?” O factótum perguntou, um pouco hesitante.

“Desta vez é Liese”, respondeu o Grão-Mestre. “Que nome pertence a este corpo?”

“Rolfe, Grã-Mestre.”

“Humm. Rolfe cuidou bem de si mesmo. Isso é bom; ele deve durar um bom tempo até que eu precise retornar ao receptáculo. Eu preferiria uma mulher, claro.”

“Claro.”

“Ele era bom, esse Rolfe. Ele quase me derrotou. Se tivesse sido a vez de Melchior, talvez tivéssemos que nos submeter e deixá-lo construir um vaso próprio.”

“Essa é a regra, Grã-Mestre; um Grão-Mestre deixa este lugar... de um jeito ou de outro.”

As mágicas desta escola lidam com o discernimento (ou a *ocultação*) do pensamento e da intenção. Para mágicas que manipulam emoções e lealdades, veja *Mágicas de Controle da Mente* (pág. 133).

A maioria dos magos acaba aprendendo algumas mágicas básicas de Comunicação e Empatia; suas mágicas sensoriais são pré-requisitos cruciais para escolas tão diversas como Controle da Mente, Cura, Proteção e Aviso e Necromancia.

Magos poderosos em Comunicação e Empatia geralmente vivem muito tempo — e não porque suas próprias vidas são aumentadas, mas porque eles podem passar muito tempo no corpo de outra pessoa enquanto suas próprias vidas são preservadas em animação suspensa.

Percepção de Inimigos

Informação; Área

Diz ao operador se o objetivo tem intenções hostis e qual o grau de hostilidade. Pode ser operada sobre uma pessoa ou área. Sobre uma área, a mágica só revela que *alguém* é hostil, mas não informa *quem*.

Custo básico: 1 (mínimo 2).

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 200.

Percepção de Vida

Informação; Área

Diz ao operador se existe alguma vida na área objetivo e dá uma impressão geral (em um bom teste) de que tipo. O operador também pode especificar que ele está procurando por um tipo específico de vida: plantas, elfos, garotas ruivas ou uma pessoa pelo nome que o operador conheça.

Custo básico: 1/2 (mínimo 1).

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar: 80.*

Percepção de Emoção

Comum

Permite ao operador saber que emoções o objetivo está sentindo no momento. Funciona em qualquer ser vivo, mas não terá muita utilidade se não for usada em uma criatura sapiente. Também revela a lealdade do objetivo em relação ao operador (consulte *Lealdade dos Empregados*, pág. MB518).

Custo: 2.

Pré-requisito: Percepção de Inimigos.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar: 300.*



Ocultar Emoção

Comum; Resiste a leituras de emoção

Esta mágica dá ao objetivo a aparência externa de uma calma profunda. Ele resiste a Aura e Percepção de Emoção (e Percepção de Inimigos, opção do Mestre), bem como qualquer tentativa de medir o estado emocional do objetivo por outros meios (empatia, psiquismo, linguagem corporal, etc). Esta mágica é uma grande favorita de diplomatas, cortesãos e jogadores de pôquer. Pode conceder até +4 de bônus (julgamento do Mestre) a qualquer perícia em que as emoções mascaradas sejam valiosas.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Item

Boné, coroa ou outro item que cubra a cabeça. *Custo de energia para criar: 200.*

Persuasão

Comum; Resistível com Vontade

Usada quando um teste de reação é requerido, esta mágica faz com que o objetivo (uma criatura sapiente — IQ racial 6 ou melhor) tenha maior probabilidade de reagir favoravelmente.

Duração: 1 minuto.

Custo: O dobro do bônus a ser adicionado ao teste. O mesmo custo para manter (no máximo 5).

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Item

Boné, coroa, capacete ou outro item que cubra a cabeça. O item deve incluir uma joia roxa (granada ou ametista) no valor de pelo menos \$200. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Vexação

Comum; Resistível com Vontade

Usada quando um teste de reação é requerido, esta mágica faz com que o objetivo (uma criatura sapiente de IQ racial 6 ou melhor) tenha maior probabilidade de reagir desfavoravelmente. Frequentemente usada por espíões para sabotar missões diplomáticas.

Duração: 1 minuto.

Custo: Duas vezes a penalidade subtraída do teste para operar. O mesmo custo para manter (no máximo 5).

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Item

Boné, coroa ou outro item que cubra a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 1.000;* o item deve incluir uma joia roxa (granada ou ametista) no valor de pelo menos \$200.

Percepção de Veracidade

Informação; Resistível com Vontade

Diz se o objetivo está mentindo ou não. Pode ser operada de duas maneiras.

1. Para dizer se o objetivo contou *alguma* mentira nos últimos cinco minutos.

2. Para dizer se a *última* coisa que o objetivo disse foi uma mentira.

Pode também dar uma indicação de quanto grande é a mentira. Se o operador não estiver tocando o objetivo, calcule a distância de uma mágica Comum.

Custo: 2.

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Item

Coroa, capacete ou outro item que cubra a cabeça. *Custo de energia para criar: 500.*

Visualização de Sonho

Comum; Resistível com Vontade

Veja os sonhos de um objetivo; eles aparecem em qualquer superfície lisa de sua escolha (como uma bacia de água, espelho, faceta de uma gema, etc). Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14) e Leitura da Mente (pág. 46). Se o operador e o objetivo não se conhecerem, haverá uma penalidade adicional de -2.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Percepção de Veracidade ou Sono.

Item

Espelho. *Custo de energia para criar: 300.*

Transmissão de Sonho

Comum; Resistível com Vontade

O operador usa essa mágica para enviar uma visão de um sonho ao objetivo, que deve estar dormindo no momento da operação. A mensagem é vista em símbolos de sonhos pelo objetivo, que deve fazer um teste de IQ-5 ou uma perícia como Adivinhação (Interpretação dos Sonhos) (pág. MB174) para interpretá-lo corretamente. A margem de sucesso do teste indica quão bem a mensagem é entendida. O uso da perícia Sonhos pelo objetivo pode distorcer ou destruir a mensagem (critério do Mestre).

O operador diz ao Mestre o significado exato (é uma boa ideia limitar o comprimento da mensagem a tantas palavras quanto o operador tiver de NH na mágica). O Mestre, por sua vez, diz ao objetivo o que ele entendeu (jogue em segredo, pois uma falha crítica levará a um completo equívoco!). Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14) e Leitura da Mente (pág. 46). Se o operador e o objetivo não se conhecerem, haverá uma penalidade adicional de -2.

Esta também é uma mágica de Controle da Mente.

Duração: 1 hora.

Custo: 3. Uma tentativa por noite. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Visualização de Sonho ou Sono.

Item

Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar: 400.*

Projeção de Sonho

Comum

Usando esta magia, o operador projeta sua presença nos sonhos do objetivo para conversar com ele. Faça uma Disputa Rápida do NH da magia contra a Vontade do objetivo a cada minuto; uma vez que o objetivo vença, a magia é quebrada e nenhum outro contato é possível naquela noite.

Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14) e Leitura da Mente (pág. 46). Se o operador e o objetivo não se conhecerem, haverá uma penalidade adicional de -2. O objetivo pode usar sua perícia Sonhos (veja pág. MB223) para ajudar no processo; jogue a cada minuto para pular a disputa.

Esta também é uma magia de Controle da Mente.

Duração: 1 minuto. Cada minuto permite a troca de duas frases (uma do operador e outra do objetivo).

Custo: 3 para operar; 3 para manter. Uma tentativa por noite.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Transmissão de Sonho.

Item

Qualquer item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 800.

Ocultar Pensamentos

Comum

Esta magia cria uma resistência a qualquer tentativa de leitura da mente ou controle dos pensamentos do objetivo. Para afetá-lo, o ataque precisa vencer uma Disputa Rápida com esta magia. Mesmo que o ataque consiga superar esta magia, o objetivo ainda terá direito a seu próprio teste de resistência (feito separadamente). Ocultar Pensamentos não afeta mecanismos de controle da mente implementados anteriormente.

Duração: 10 minutos.

Custo: 3 para operar; 1 para manter.

Pré-requisito: Percepção de Veracidade ou Ocultar Emoção.

Item

Coroa, capacete ou outro item que cobre a cabeça. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Conceder Idioma

Comum

O objetivo ganha uma linguagem (apenas criaturas sapientes) ao nível de compreensão do operador ou Com Sotaque — o que for menor. O operador deve conhecer o idioma em questão.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar; 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Falar com Animais ou três magias de Comunicação e Empatia.

Requisitar Idioma

Comum

O operador ganha uma linguagem no nível de compreensão do objetivo ou Com Sotaque, o que for menor. O objetivo deve conhecer o idioma em questão.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar; 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Conceder Idioma.

Dom das Línguas (MD)

Comum

Permite a fala e compreensão de qualquer idioma (apenas criaturas sapientes). Não é possível fornecer fala ou audição a quem não possui essas habilidades.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para compreensão Rudimentar; 4 para compreensão Com Sotaque; 6 para compreensão Materna. Metade para manter.

Pré-requisitos: Requisitar Idioma e três idiomas falados Com Sotaque ou melhor.

Item

Qualquer item que protege a cabeça ou joias. Afeta somente o usuário e apenas para determinados idiomas. *Custo de energia para criar:* 300 por idioma incluído (deve ser conhecido pelo criador).

Dom da Escrita (MD)

Comum

Concede alfabetização em qualquer idioma (apenas para criaturas sapientes).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para compreensão Rudimentar; 4 para compreensão Com Sotaque; 6 para compreensão Materna. Metade para manter.

Pré-requisitos: Requisitar Idioma e três idiomas escritos Com Sotaque ou melhor.

Item

Qualquer item que protege a cabeça ou joias. Afeta somente o usuário e apenas para determinados idiomas. *Custo de energia para criar:* 300 por idioma incluído (deve ser conhecido pelo criador).

Leitura da Mente

Comum; Resistível com Vontade

Permite ao operador ler a mente do objetivo. Funciona em qualquer ser vivo, mas não terá muita utilidade se não for usada em uma criatura sapiente. Detecta apenas pensamentos superficiais (o que o objetivo está pensando no momento). Esta magia não funcionará em objetivos adormecidos ou inconscientes. O objetivo só saberá que alguém leu sua mente no caso de uma falha crítica.

Modificadores: -2 se o operador não souber o idioma materno do objetivo; -2 se o objetivo for de uma raça diferente; -4 ou mais se o objetivo for um alienígena!

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar; 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Percepção de Veracidade ou Requisitar Idioma.

Item

Coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Sonda Mental (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Sonde a mente de um objetivo para encontrar pensamentos profundos e conhecimento de coisas sobre as quais o objetivo não está pensando no momento. Com efeito, o operador pode fazer uma pergunta simples (respondida por não mais que 10 palavras) por minuto e obter a resposta mais verdadeira que o objetivo pode dar. O objetivo não está ciente da intrusão, exceto em caso de falha crítica. A linguagem não é uma barreira para esse magia, e o objetivo pode até estar dormindo. Objetivos de diferentes raças podem ser mais difíceis de pesquisar, a critério do Mestre.

Modificadores: Os mesmos de Leitura da Mente, acima. Se o objetivo foi magicamente forçado a esquecer algo, este magia não pode recuperá-lo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar; 3 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Leitura da Mente.

Item

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Transmissão Mental

Comum

Envie seus pensamentos para um objetivo em uma comunicação unidirecional. A transmissão prossegue apenas na velocidade da fala, embora o operador também possa enviar imagens simples (o tempo necessário é igual ao tempo que o objetivo levaria para copiar a imagem em papel ou pergaminho). Ao calcular a penalidade de distância, use os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Se o operador e o objetivo não se conhecerem, haverá uma penalidade adicional de -4.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Leitura da Mente.

Item

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Telepatia (MD)

Comum

Comunicação bidirecional completa, como Leitura da Mente e Transmissão Mental combinados. O objetivo *deve* estar disposto. Tanto o operador quanto o objetivo conhecem o todo dos pensamentos de cada um e o que o outro está experimentando; eles se comunicam na velocidade do pensamento. Outras pessoas podem “entrar na conexão” — uma nova operação da magia (por qualquer pessoa envolvida) é necessária para cada nova pessoa entrar. Para espionar uma conexão telepática existente sem ser notado, há uma penalidade de -4 na nível de habilidade.

Se o operador e o objetivo se conhecem e o objetivo espera a “chamada”, não há penalidade de distância. Caso contrário, avalie as penalidades quanto a Transmissão Mental. A magia não funciona através do tempo, dimensões, espaço interplanetário, etc.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 4 para manter, para uma conexão de 2 vias. O mesmo custo para cada pessoa adicionada.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Transmissão Mental.

Item

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Regressão

Comum; Resistível com Vontade

Faz com que um objetivo reviva um evento de sua vida passada (ou recente!). Isso pode ser um tormento ou um benefício.

Diferentes tipos de memórias têm efeitos diferentes. Uma lembrança aterradorizada requer uma Verificação de Pânico com uma penalidade de -3 ou mais; a memória da morte violenta de alguém, por exemplo (em uma campanha onde a ressurreição é possível), requer uma Verificação de Pânico com uma penalidade de -5. A memória de uma ferida ou doença requer um teste de HT-3; falha inflige um ponto de dano. Uma memória da escravidão ou degradação reduz a vontade em 1 por 3d horas, a menos que um teste de Vontade-3 seja feito. Uma memória de triunfo pessoal pode aumentar em 1 por 3d horas se um teste de IQ for feito. O Mestre julga os efeitos de qualquer outro tipo de memória.

O operador apenas especifica o *tipo* de evento a ser revivido; ele não pode usar esta magia para “remexer” através das memórias do objetivo.

A menos que esteja atordoado, o objetivo deve fazer um teste de sua Percepção do Corpo para agir no turno após uma Regressão.

Duração: A memória leva um segundo para reviver (embora possa parecer mais para o objetivo).

Custo: 5. Não pode ser mantido. Uma tentativa por dia.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Sonda Mental e Transmissão Mental.

Item

(a) Qualquer item que protege a cabeça. Toda vez que é colocado, o usuário revive sua pior ou melhor lembrança (decisão do criador, mas o Mestre decide sobre qual memória acaba sendo). *Custo de energia para criar:* 350. (b) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 400.

Conceder Perícia

Comum

O objetivo ganha uma perícia com (atributo dominante)+4 ou aumenta o NH da perícia já existente em 4 níveis — o que for maior. O NH do objetivo não pode ser maior que o NH do operador. O operador deve conhecer a perícia em questão (seja diretamente ou por Requisitar Perícia, abaixo). Não funciona com idiomas ou magias.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Transmissão Mental e IQ 11+.

Requisitar Perícia

Comum

O operador ganha uma perícia com (atributo dominante)+4 ou aumenta o NH da perícia já existente em 4 níveis — o que for maior. O NH do operador não pode ser maior que o NH do objetivo. O objetivo deve estar disposto e conhecer a perícia em questão. Não funciona com idiomas ou magias.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Conceder Perícia.

Quem confia nos sonhos está agarrando sombras e perseguindo o vento.

– *Eclesiastes 34:2*

Compelir à Verdade

Informação; Resistível com Vontade

O objetivo fica incapaz de mentir, embora ele possa ficar em silêncio ou contar verdades parciais (isso deve ser interpretado). a magia não o força a fornecer informações voluntárias; ele simplesmente não pode dizer qualquer coisa que acredita ser falso.

Duração: 5 minutos.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Percepção de Veracidade.

Item

Gargantilha ou colar pesado; o usuário não pode mentir. *Custo de energia para criar:* 600.

Compelir à Mentira

Comum; Resistível com Vontade

Como listada em *Mágicas de Controle da Mente*, pág. 137.

Insignificância

Comum; Resistência Especial

Faz com que todos os seres com os quais o objetivo tenha contato social o ignore ou desconsidere. Apenas os seres que têm uma razão para perceber aquela pessoa em particular ou alguém em sua situação particular podem resistir à magia com Per — o próprio objetivo não consegue resistir. Os espectadores recebem um bônus em seu teste de resistência igual ao modificador de Aparência total do objetivo, *seja positivo ou negativo*. Assim, os espectadores de um objetivo Atrai resistem com Per+1, mas os espectadores de um objetivo Sem Atrativos também resistem com Per+1.

Os efeitos da magia são limitados em magnitude; o objetivo poderia passar despercebido através de uma multidão, mas seria parado por guardas se tentassem ir aonde ele não deveria. Ele pode chamar a atenção de alguém agarrando-o, mas é provável que tenha uma reação negativa. Se ele rouba algo ou comete algum outro ato censurável (removendo sua roupa, talvez), todas as testemunhas recebem um novo teste de resistência. Se ele atacar alguém, essa pessoa será automaticamente liberada da magia — além disso, os pedidos de ajuda da vítima não serão ignorados!

Insignificância e Presença resistem uma a outra.

Duração: 1 hora.

Custo: 4 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Persuasão e Evitar.

Item

(a) Manto, joias ou chapéus. Sempre ativo; o usuário é ignorado! *Custo de energia para criar:* 700. (b) Varinha ou cajado; utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 450.

Presença

Comum; Resistência Especial

Faz com que todos os seres com os quais o objetivo tenha contato social prestem atenção. Cada ser que tente ignorar o objetivo consegue resistir à magia com Vontade — mas o próprio objetivo não consegue resistir! A

mágica não garante uma boa reação daqueles que afeta — ele duplica o modificador positivo ou negativo! Se ele não tiver modificadores positivos ou negativos, isso lhe dará um modificador de +1. A maioria das pessoas assumirá, se uma pessoa se destaca por nenhuma razão que possa colocar as mãos, que deve haver algo que valha a pena ser visto.

Alguém afetado por essa magia pode ser facilmente seguida em uma multidão ou ao longo das ruas da cidade. O pesquisador pode simplesmente perguntar a espectadores: “Você viu fulano vindo por aqui?” E rapidamente retomar a busca.

Presença e Insignificância resistem uma a outra.

Duração: 1 hora.

Custo: 4 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Persuasão e Atrair.



Item

(a) Manto, joias ou qualquer item que protege a cabeça. Sempre ativo; o usuário atrai a atenção. *Custo de energia para criar:* 700. (b) Varinha ou cajado; utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 450.

Comunicação (MD)

Comum

Esta magia permite ao operador configurar comunicação bidirecional com o objetivo. Cada participante vê uma imagem do outro, permitindo conversação em tempo real. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14), a menos que o operador conheça o objetivo, e o objetivo estiver esperando a “chamada”, caso em que nenhum modificador de distância será aplicado! Aplique um -4 adicional ao NH se o operador não conhece o objetivo.

A comunicação é apenas audiovisual. No entanto, se o operador também conhecer Paladar Remoto e Odor, ele poderá adicionar odor à comunicação por um ponto extra de energia (tanto para operação quanto para manutenção).

Outros podem participar da “conferência” a qualquer momento — uma nova operação da magia (para qualquer pessoa envolvida) é necessária para cada nova pessoa entrar.

Essa comunicação, obviamente, não é segura.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 4 para manter. O mesmo custo para cada pessoa adicional que participa da comunicação.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Olho Mágico, Audição Remota, Vozes e Ilusão Simples.

Item

Qualquer item que protege a cabeça, taça, espelho ou bola de cristal. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 800.

Mensagem**Comum; Resistível com mágicas que bloqueiam o som**

Como listada em *Mágicas de Som*, pág. 174.

Falar com Máquinas/NT Comum

Como listada em *Mágicas Tecnológicas*, pág. 176.

Passageiro da Alma**Comum; Resistível com Vontade**

O operador pode ver através dos olhos do objetivo, ouvir através de seus ouvidos, etc., sempre que ele se concentra. (O operador também permanece consciente de seu próprio corpo e pode agir normalmente). O operador não exerce nenhum controle sobre o objetivo e não sabe os pensamentos do objetivo. O objetivo deve ser sábio (IQ 6 ou maior). O NH terá uma penalidade de -2 se o objetivo for de uma raça diferente; se o objetivo for totalmente alienígena, a penalidade será de -4 ou mais!

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Leitura da Mente.

Item

Um par de peças idênticas de joias — uma de ouro e uma de prata. A de ouro deve ser usada pelo operador; a de prata pelo objetivo. A mágica pode então ser operada a qualquer momento, independentemente da distância. Utilizável apenas por magos. Se uma Gema de Energia estiver incluída no item, ela estará na de ouro. Se um dos itens for quebrado, o outro perderá seu encantamento. *Custo para criar:* 1.000 de energia (para o par) e uma opala de \$100 para cada peça.

Controle de Pessoa**Comum; Resistível com Vontade**

Use todos os sentidos da vítima e controle todas as ações físicas da vítima (o operador não tem acesso às memórias, perícia, mágicas, etc.) do objetivo. O objetivo retém sua memória e inteligência e está ciente do que está acontecendo — embora não da identidade do operador. O operador só pode “animar” um corpo

de cada vez e deve se concentrar para controlar o corpo do objetivo. Quando ele se concentra, seu próprio corpo fica flácido; quando ele para de se concentrar, o objetivo recupera o controle de seu próprio corpo. O operador pode se mover entre os corpos livremente enquanto a mágica durar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Passageiro da Alma ou Telepatia.

Item

Coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Possessão (MD)**Comum; Resistível com Vontade**

Como Controle de Pessoa — exceto que a vítima está inconsciente durante toda a “possessão”, e o operador tem acesso total às memórias, perícias e mágicas do objetivo. Enquanto no corpo do objetivo, o operador tem suas próprias perícias e mágicas, e pode usar todas as perícias, mágicas e memórias do objetivo como se fossem dele (as perícias físicas do objetivo terão NH ajustado em -1). O corpo do próprio operador fica inconsciente durante a mágica e deve ser protegido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 10 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 e Controle de Pessoa ou Possessão de Animais.

Item

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Anular Possessão**Comum; Resistível com a mágica no objetivo**

Termina qualquer mágica Passageiro da Alma, Controle ou Possessão (ou seus equivalentes animais) afetando o objetivo.

Custo: 10.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Passageiro da Alma, Possessão, ou (opção do Mestre) com status “santo”.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O item deve tocar o objetivo possuído. *Custo de energia para criar:* 300.

Possessão**Permanente (MD)****Comum; Resistível com Vontade**

Como Possessão — mas o operador permanece no corpo do objetivo até que ele opte por sair, ou seja expulso por Anular Possessão ou por Remover Maldição. O corpo do operador está em Animação Suspensa (pág. 94) enquanto a mágica continuar. Se o corpo do operador morrer, a mágica será quebrada. Sempre que o corpo do objetivo sofrer dano, o operador deve fazer um teste de HT de seu próprio corpo ou sofrerá o mesmo dano. Se o corpo do objetivo morrer, o operador deve fazer um teste de HT ou ele mesmo morrerá!

Duração: Indefinida (pode ser permanente).

Custo: 30.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Possessão.

Item

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Trocar de Corpo (MD)**Comum; Resistível com Vontade**

O operador troca permanentemente de corpo com o objetivo. O objetivo pode ser qualquer criatura viva. A única maneira de reverter essa mágica, uma vez operada, é operá-la novamente; Anular Possessão ou outra antimágica não irá funcionar. Os atributos de ST, DX e HT, assim como todas as vantagens e desvantagens físicas, acompanham o corpo; IQ, memória, personalidade e todas as perícias e mágicas vão com a mente.

Nota: Trocar de Corpo pode resultar no usuário aumentar seu valor de pontos. O Mestre pode querer cobrar do antigo mago pela diferença no valor dos pontos de personagem. Veja *Transferência Mental* (pág. MB296) para mais informações sobre isso. Para ajudar a manter os magos saltadores sob controle, o Mestre pode desejar requerer alguns materiais mágicos para essa mágica (pág. 8).

Duração: Permanente.

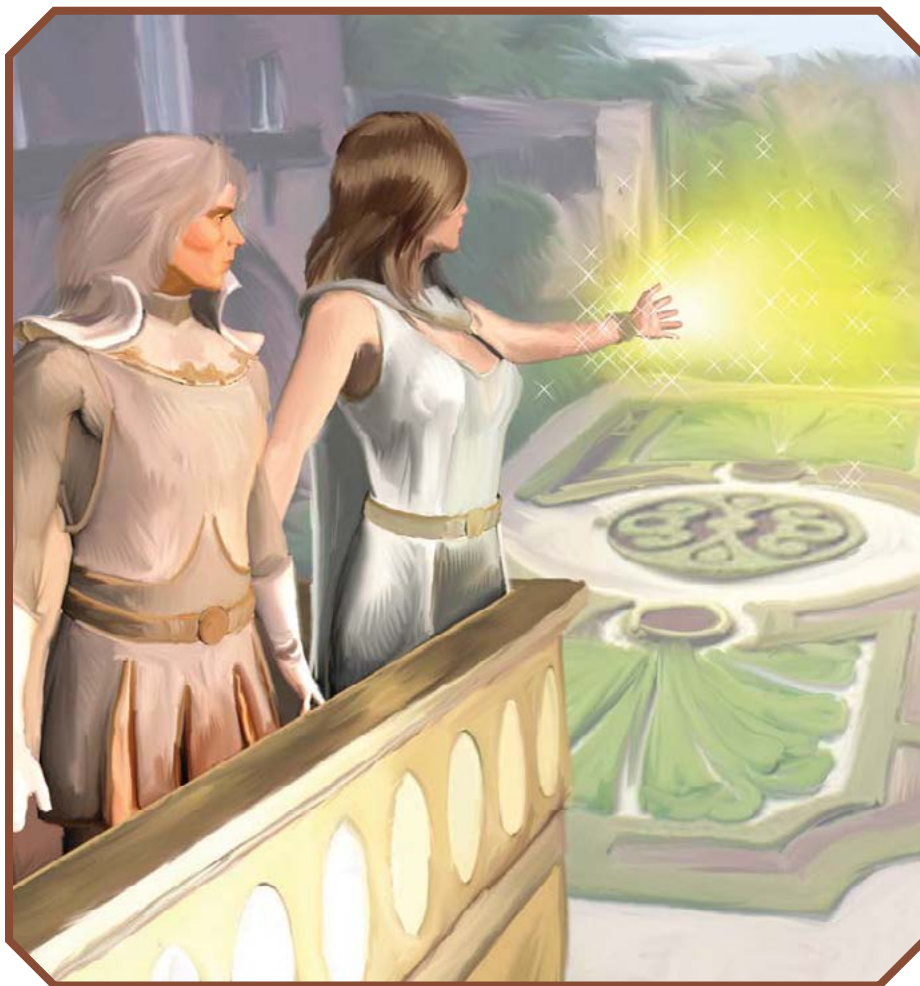
Custo: 120.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisitos: Possessão Permanente e Aprisionar Alma.

CAPÍTULO SETE

MÁGICAS DA TERRA



Lady Ann olhou para uma pequena colina no canto sudeste do jardim.

“Bayard!” Ela chamou o primo. Recostado em um sofá no dentro da casa, Bayard suspirou pesadamente, entregou seu livro a um servo sem rosto, e deslizou para se juntar a ela na varanda.

“Ann, querida, tenho certeza de que o que você está fazendo traz honra para o nome Goulding, mas eu adoraria não ser incomodado.”

“Seja útil para variar, querido. Aquele elevação ali: está muito baixa?”

Bayard fungou. “No momento, sim. Contudo, não sei o que você poderia fazer; se ficar mais alta, você bloqueará a

visão da trilha até o riacho. O que você fez com a lagoa que costumava ficar ali à esquerda?”

“Eu não gostei dela lá na sombra. Aqui, deixe-me tentar uma coisa.”

Ela balançou os dedos com cuidado e precisão, e uma depressão se formou no gramado em frente à colina. Enquanto observavam, a água transformou a depressão em um pequeno lago, cintilando ao sol da tarde.

“Oh, isso é bonito. Muito bem equilibrado, e agora você não precisa erguer esse monte. Brilhante como sempre.”

“Obrigada, Bayard. Você já pode voltar para o que quer que estivesse fazendo.”

Bayard sorriu e entrou de volta na mansão. Lady Ann voltou seu olhar para o labirinto do jardim; acabara de ter ideias fabulosas para as sebes.

As mágicas desta escola lidam com o tradicional “elemento” mágico da Terra. Exceto quando houver uma observação, nenhuma dessas mágicas afeta pedra ou metal. Mais mágicas para afetar metais aparecem em *Mágicas Tecnológicas* (pág. 182).

A Escola da Terra não é para amadores. Pouquíssimas mágicas estão disponíveis para magos que não dominaram todas as mágicas básicas da escola, e poucas mágicas, seja do tipo que for são acessíveis a não-magos.

Localizar Terra

Informação

Aponta ao operador a *direção* e a *distância aproximada* da quantidade mais próxima e significativa de qualquer tipo de terra, rocha ou metal. Aplique os modificadores para longas distâncias (pág. 14). Qualquer fonte conhecida desse material pode ser excluída se o operador mencioná-la especificamente antes de começar a mágica.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Item

Um forquilha com 30 gramas do conjunto terra/pedra/metal desejado na ponta; cada forquilha encontrará apenas aquele tipo de terra. *Custo para criar:* 50 de energia e dinheiro para comprar 30 g do material procurado.

Moldar Terra

Comum

Permite ao operador mover a terra e dar a ela qualquer forma. Se for estável (uma colina, por exemplo), a forma

irá se manter depois de moldada. Uma forma instável (uma coluna ou parede) só irá se manter enquanto a mágica durar — nenhuma concentração especial é exigida — e então desmoronará. Um teste de Arquitetura pode ser necessário para criar uma forma estável.

A terra *movida* com esta mágica tem Deslocamento 2 somente; a pedra tem Deslocamento 1. Ela não causará dano, a não ser que se amontoe sobre uma pessoa imóvel e a enterre. Se a terra for deslocada para soterrar alguém ou criar um buraco a seus pés, essa pessoa poderá se mover normalmente em seu próximo turno e escapar. Só ficará presa se não fizer isso.

A pessoa enterrada por esta mágica pode tentar cavar uma saída na terra fofa. A cada turno, ela terá direito a um teste de ST com uma penalidade igual a -4. O Mestre poderá dificultar essa jogada se o personagem estiver enterrado sob mais de 1,5 m³ de terra! A vítima pode prender o fôlego (consulte *Prender o Fôlego*, pág. MB355), mas corre o risco de morrer sufocada (veja *Sufocamento*, pág. MB437). Uma vítima enterrada na pedra pode prender a respiração, mas a menos que ele tenha algum meio de cavar através de pedra sólida, a fuga é improvável.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 0,75 m³ de terra moldado (mínimo 2); metade desse valor (arredondado para cima) para manter. Duplique o custo para moldar a pedra; sextuple o custo para moldar pedras cortadas ou trabalhadas, como uma parede. Não é fácil fazer a sua própria porta para o castelo.

Pré-requisito: Localizar Terra.

Item

Cajado, varinha, peça de joias ou ferramenta de escavação. *Custo de energia para criar:* 200 (500 para um item que moldará pedra).

Localizar Passagem

Informação

Diz ao operador a direção e a distância aproximada da passagem mais próxima através de uma cadeia de montanhas. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14).

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Localizar Terra.

Geovisão

Comum

Veja através da terra — para encontrar cavernas, corpos de minério, tesouros enterrados, vítimas soterradas,

etc. Terra e pedra não cortadas (até 50 metros de profundidade) são transparentes para o objetivo, onde quer que ele olhe. Metal não é transparente; também não são as pedras cortadas, tijolos, etc. Assim, essa mágica não permite que o operador olhe através das paredes do castelo.

Esta também é uma mágica de Reconhecimento.

Duração: 30 segundos.

Custo: 2 por 10 metros de profundidade para operar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Terra.

Item

Qualquer item. *Custo de energia para criar:* 400.

Terra para Pedra

Comum

Transforma um objeto de terra ou argila em pedra dura (mas não pedra preciosa), ou transforma um item de pedra em um metal simples como bronze ou ferro. Pelo dobro do custo de energia, transforma um item de terra ou argila em metal.

Duração: Permanente.

Custo: 3 por 0,75 m³ (mínimo 3).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Terra.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Criar Terra

Comum

Permite ao operador criar terra sólida e boa onde antes não havia nada. Essa terra deve ser criada em contato com o chão — e não flutuando no ar ou boiando no oceano!

Duração: Permanente.

Custo: 2 a cada 0,75 m³ para criar terra do nada (mínimo 2) ou 1 a cada 0,75 m³ para solidificar lama, transformando-a em terra (mínimo 1).

Pré-requisito: Terra para Pedra.

Item

Cajado ou varinha. *Custo de energia para criar:* 500.

Terra para Ar

Comum

Como listada em *Mágicas do Ar*, pág. 25.

Carne para Pedra

Comum; Resistível com HT

“Petrifica” um ser vivo (e todo o seu equipamento!), o transformando em pedra. Esta mágica deve afetar o objetivo inteiro.

Duração: Instantânea, a menos que seja revertida por Pedra para Carne.

Custo: 10. Pelo dobro do custo, um objetivo pode ser transformado em uma estátua metálica.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Terra para Pedra.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. O item deve tocar a vítima para que a mágica funcione.

Pedra para Terra

Comum

Transforma qualquer tipo de pedra (incluindo pedras preciosas) em terra. Deve ser usada em uma pedra ou bloco inteiro, nunca em uma parte. Essa mágica também transmuta metal em pedra, ou transmuta metal em terra pelo dobro do custo.

Duração: Permanente.

Custo: 6 a cada 0,75 m³ (mínimo 6).

Pré-requisitos: Terra para Pedra ou quaisquer quatro mágicas da Terra.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400.

Prever

Movimento da Terra

Informação

Prevê com precisão qualquer deslizamento de terra, terremoto ou atividade vulcânica que possa ocorrer dentro de uma determinada área durante um determinado período. Ele fornece informações aproximadas sobre a natureza, localização e gravidade do desastre iminente. Essa mágica não pode prever terremotos ou vulcões criados magicamente.

Custo: 2 vezes a duração da previsão em dias. Dobrar o custo para um lugar fora da área local (além do horizonte). Quadruplicar o custo de um lugar em outro continente.

Tempo de operação: 5 segundos por dia de previsão.

Pré-requisito: Quatro mágicas da Terra.

Jato de Areia

Comum

Atira um jato fino de partículas de areia de uma mão. A cada turno, o operador joga contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Se a mágica atingir o rosto, ela não causará nenhum dano, mas temporariamente cegará o alvo, a menos que ele faça um teste de HT.

Se ele falhar no teste de HT, ele ficará cego (veja *Visibilidade*, pág. MB394) por um segundo por ponto de energia colocado na mágica. Depois que o alvo possa ver novamente, a visão embaçada dá-lhe uma penalidade de -3 a todas as perícias de combate por mais 1d segundos. Em um teste HT criticamente falho, o alvo fica cego por 1d segundos por ponto colocado na mágica. Em um teste HT bem-sucedido, a vítima fecha os olhos enquanto a mágica durar e, assim, fica impossibilitada de ver por um segundo. Em um sucesso decisivo, a vítima não é afetada.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. A distância do jato em metros é igual à energia aplicada nela. Custo para manter é o mesmo.

Pré-requisito: Criar Terra.

Item

Jóias, cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 600.

Jato de Lama

Comum

Atire um jato fino de lama de um dedo. A cada turno, o operador joga contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Ele causa projeção em todos os alvos; podendo matar ou derrubar criaturas voadoras. Isso irá extinguir fogo normal de uma área de um metro de raio.

Se a mágica atingir o rosto, ela temporariamente cega o alvo (veja *Visibilidade*, pág. MB394), a menos que ele faça um teste de HT. Se ele falhar no teste de HT, cada ponto de energia na mágica o cega por um segundo. Depois que o alvo possa ver novamente, a visão embaçada dá-lhe uma penalidade de -3 a todas as perícias de combate por mais 1d segundos. Em uma falha crítica do teste HT, o alvo fica cego por 1d segundos por ponto na mágica. Em um teste HT bem-sucedido, a vítima cobre os olhos e, portanto, não consegue ver por um segundo. Em um sucesso decisivo, a vítima não é afetada.

Esta também é uma mágica da Água.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. Causa 1d de projeção para cada ponto usado. Distância é igual ao número de dados. Custo para manter é o mesmo.

Pré-requisitos: Jato de Água e Criar Terra, ou Criar Água e Jato de Areia.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do item. *Custo de energia para criar:* 600.

Projétil de Pedra

Projétil

Crie uma bola de pedra e dispare de uma das mãos, ferindo qualquer coisa que ela acerte. Esta mágica tem 1/2D 40, Max 80, Prec 2.

Custo: Qualquer quantia até seu nível Aptidão Mágica por segundo, por 3 segundos. O projétil causa 1d+1 de dano por contusão por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Criar Terra.

Item

Cajado ou varinha — o projétil é disparado da ponta do item. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 400.

Atravessar Terra

Comum

Passe pela terra como se fosse ar. Com essa mágica, o objetivo pode atravessar a parede de pedra de uma masmorra ou a parede de terra de uma cabana. Esta mágica não abre uma passagem para que outros possam seguir. Também não revela o que está do outro lado. Se o operador também conhecer Terra para Ar, ele terá automaticamente ar respirável durante sua jornada, sem custo de energia. Caso contrário, ele deve prender a respiração!

Se a mágica terminar antes que o objetivo chegue ao ar livre, ele será enterrado em terra ou pedra, conforme o caso. Ele não é automaticamente prejudicado, mas irá sufocar (veja *Sufocamento*, pág. MB437) se ele não puder escapar.

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para operar. 3 para manter. Dobre o custo para passar pela pedra. Triplique o custo para passar pelo metal.

Pré-requisitos: Quatro mágicas da Terra.

Item

Manto cinza ou jóias de prata; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Terra para Água

Comum

Transforma a terra em lama (ou água). Vários usos dessa mágica incluem atolar inimigos ou perseguidores, fazer uma bola de lama para tratar picadas de insetos, amolecer a terra para usar em manequins ou iscas de argila etc.

Esta também é uma mágica da Água.

Duração: Permanente.

Custo: 1 a cada 0,75 m³ de terra transformada em lama. Duplique para transformar terra em água.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Criar Água e Moldar Terra.

Item

Cajado, varinha ou jóias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar no objetivo. *Custo de energia para criar:* 500.

Petrificação Parcial (MD)

Toque; Resistível com HT

Transforma parte de um objetivo vivo em pedra, geralmente deixando-o imóvel, mas ainda capaz de falar ou ser torturado. O operador deve tocar no objetivo. As partes do corpo tocadas ficam a critério do operador; a mágica pode petrificar qualquer coisa, de um único dedo a todo o corpo, do pescoço para baixo, mas a cabeça *nunca* pode ser afetada. O metabolismo do objetivo é magicamente alterado para sobreviver à experiência, mas ele compreensivelmente acha a experiência intensamente desconfortável, seja lá o que for feito com ele.

Partes do corpo petrificadas ficam imóveis, dormentes e têm RD 10. As vítimas desta mágica sofrem uma penalidade de DX em qualquer ação física que tentem: -1 ou mais, dependendo dos detalhes da operação e da ação.

Roupas, jóias, etc., podem ser “apanhadas” pela mágica e incluídos na petrificação, mas itens mágicos ou qualquer outra coisa carregada na mão ou em uma mochila permanecem inalterados.

Pedra para Carne ou Remover Maldição são necessárias para anular esta mágica.

Duração: Permanente (até ser anulada).

Custo: 12. Custa mais para petrificar objetivos maiores, como se fosse uma mágica Comum (ou seja, 24 de energia para MT +1, 36 de energia para MT +2, etc.).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Carne para Pedra.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.300.

Chuva de Pedras

Área

Pedras chovem do céu sobre a área, causando 1d-1 de dano por contusão por segundo para todos dentro dela. Personagens e criaturas sob a chuva de pedras recebem dano em seus próprios turnos; se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano é reduzido pela metade (arredondado para baixo).

A mágica só pode ser operada ao ar livre. Armadura protege da maneira usual. Um escudo com um BD de 2 ou melhor pode ser levantado para bloquear as pedras, mas pode levar dano (pág. MB484). Isto requer duas mãos e uma ação Prontidão, e consegue automaticamente proteger o personagem uma vez que o escudo esteja levantado, mas isso *desprepara* escudo de suas funções normais de proteção!

Objetos inanimados, como prédios, protegem com sua RD.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para operar (mínimo 2). Mesmo custo para manter. Pelo dobro do custo básico, a chuva de pedras causa 2d-2 por segundo!

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Criar Terra.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Soterramento

Comum; Resistível com HT

A terra engole instantaneamente o objetivo. Ele fica em Animação Suspensa (como na pág. 94), e preso dentro de uma pequena câmara esférica a 15 metros abaixo da superfície até que consiga escapar por um túnel ou ser resgatado pela forma reversa desta mágica. O mago que aplicar Soterramento a *si mesmo* poderá optar por ficar acordado, mas não será uma decisão muito inteligente, a menos que ele tenha algum outro meio para respirar enquanto soterrado.

Duração: Permanente, a menos que seja revertida por esta mágica.

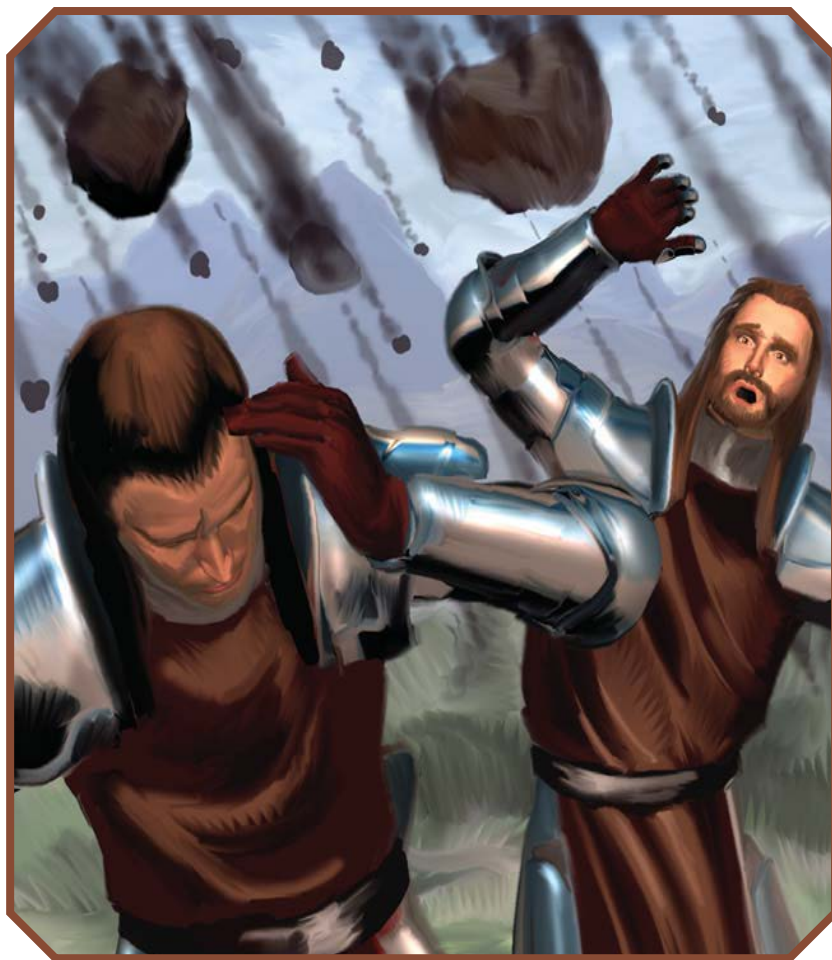
Custo: 10 (6 para reverter um soterramento).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e cinco mágicas da Terra.

Item

Varinha ou cajado — deve ser de cor preta. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.200. O item deve tocar a vítima para que a mágica funcione.



Terra Essencial

Comum

Cria a essência mágica da Terra. A Terra essencial é três vezes mais fértil: as plantas germinam três vezes mais rápido e crescem três vezes mais ou maior do que o normal. Além disso, se a Terra Essencial for transformada em pedra através da mágica Terra para Pedra, ela será três vezes mais forte (RD e PV); colunas ou blocos cortados de tal pedra suportariam três vezes mais peso. Esta pedra essencial é semelhante ao lendário material inflexível, discutido em mais detalhes no *GURPS Fantasy*.

Se a Terra Essencial for transformada em metal via Terra para Pedra, esse Metal Essencial também terá o triplo da força (PV, RD e capacidade de carga) do metal normal; isso é semelhante à lendária liga orichalcum, discutido em mais detalhes no *GURPS Fantasy*.

Duração: Permanente.

Custo: 8 por 0,75 m³.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Seis mágicas da Terra.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Pedra para Carne

Comum

Reverte os efeitos de Carne para Pedra e devolve a vítima à vida (atordoad). Não pode ser utilizada para animar uma estátua que nunca teve vida.

Custo: 10. Dobre o custo para restaurar uma pessoa transformada em metal.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Carne para Pedra e Pedra para Terra.



Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. O item deve tocar o objetivo para que a mágica funcione.

Corpo de Pedra (MD)

Comum; Resistível com HT

O objetivo se torna uma estátua de pedra animada; ele adquire temporariamente a metacaracterística Corpo de Pedra (pág. MB263). A roupa também se torna pedra, mas o equipamento carregado não.

Duração: 1 minuto.

Custo: 10 para operar. 5 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Pedra para Carne.

Item

Cajado, varinha ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Espectro de Metal

Comum; Resistível com HT

Faz com que o objetivo fique intangível ao toque do metal. Espadas o atravessam, ele não consegue segurar chaves de metal ou usar armadura de metal, e atravessa barras e pisos metálicos...

Duração: 1 minuto.

Custo: 7 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Atravessar Terra.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.200. (b) Uma arma metálica pode ser encantada para anular a mágica (de modo que ela possa ser empunhada por ou contra um ser com Espectro de Metal). *Custo de energia para criar:* 250 por 500 g de peso (mínimo 500 g).

Purificar a Terra

Área

Remove objetos estranhos, venenos e elementos nocivos do solo, tornando-o apto para sustentar plantas em crescimento. Esta mágica também corrige quaisquer deficiências na composição do solo. Pequenos objetos estranhos (moedas, pregos) subterrâneos são destruídos; os médios (espadas, granadas de artilharia, baús, estatuetas) “flutuam” para a superfície. Objetos grandes (caixões, paredes, grandes estátuas) farão com que a mágica falhe, mas o operador tem uma ideia geral do motivo.

Esta também é uma mágica com Plantas.

Duração: Permanente.

Custo básico: 2. Dobre o custo em solos pobres, como planícies rochosas ou deserto arenoso.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Criar Terra e Crescimento de Planta.

Item

Cajado. *Custo de energia para criar:* 400.

Tempestade de Areia

Área

Como listada em *Mágicas do Ar*, pág. 27.

Terremoto

Área

Agita a área afetada. O operador provavelmente não quer que a área o inclua. Divida a distância real do operador até a borda da área afetada em 20 antes de calcular a penalidade do NH.

A mágica deve ser operada sobre uma área razoavelmente grande para ser útil. Agitar um canto de um prédio aborrecerá os ocupantes, mas não des-

truirá o prédio. Custo depende da força do terremoto:

Fraca: Apenas uma demonstração — um leve balanço. Pague o custo básico.

Leve: Pequenos danos aos edifícios. Multiplique o custo básico por 2. Teste DX se necessário, a cada segundo, para aqueles na área afetada se manterem em pé.

Grave: Paredes de pedra racham; torres podem cair. Multiplique o custo básico por 4. Teste DX-3 se necessário, a cada segundo, para aqueles na área afetada se manterem de pé.

Duração: um minuto.

Custo básico: 2 para operar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos seis mágicas da Terra, incluindo Geovisão.

Vulcão

Comum

Faz com que o vapor e a lava sejam expelidos de um ponto de terra escolhido. Este não é uma mágica rápida, mas é muito séria! O vulcão começa pequeno — um pequeno buraco cuspidor pedras e vapores — e aumenta seu diâmetro em alguns metros por dia. Esta mágica também pode reativar um vulcão adormecido. Quando a mágica é permitida terminar, o vulcão deixa de crescer e morrerá em breve (um vulcão adormecido pode permanecer ativo a critério do Mestre).

Duração: um dia.

Custo: 15 para operar. 10 para manter.

Tempo de operação: uma hora até os primeiros efeitos serem visíveis. Concentração contínua durante 8 horas por dia é necessária para manter o vulcão em crescimento.

Pré-requisitos: Terremoto e pelo menos seis mágicas do Fogo.

Alterar Terreno (MD)

Área

Pode ser usada para transformar completamente grandes quantidades de terreno. Se operada sobre uma área grande o suficiente, esta mágica pode transformar uma cidade em um lago ou mar, ou uma ilha em uma cordilheira.

O perfil do solo (incluindo mar, lago ou leitos de rios) dentro da área afetada pode ser elevado, abaixado ou remodelado conforme a escolha do operador, ou alterado na textura para qualquer coisa entre terra macia e areia para granito rígido. Edifícios de pedra ou tijolos e matéria vegetal podem ser transformados em pedra ou terra “natural”, mas não vice-versa. Áreas submersas levantadas acima do seu nível natural tornam-se terra seca; qualquer área abaixo do lençol freático local pode ser inundada. O Mestre deve exigir testes de Arquitetura, Artista ou Engenharia se o operador tentar alterar a área em algo específico.

Seres e itens soltos na superfície no momento em que a mágica é lançada são simplesmente levantados ou abaixados, sem ferimentos pessoais. Se eles estão dentro de edifícios, eles são gentilmente expulsos em vez de sepultados. Claro, se estiverem debaixo d'água, eles podem ter problemas...

Se a mágica é anulada ou dissipada, toda a área retorna à sua condição anterior; até mesmo edifícios e árvores transformados são restaurados.

Duração: 2 dias.

Custo básico: 1 para operar (custo mínimo 15). Não pode ser mantida. Volumes com mais de 4 metros podem ser afetados multiplicando o custo básico de acordo.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e todos as quatro mágicas de “Moldar” elementos.

Item

Uma área pode ser permanentemente alterada por 100 vezes o custo de operação.

Deslocar Terreno (MD)

Área; Resistência Especial

Permite que uma área inteira do terreno, com todos os edifícios, animais, plantas e pessoas dentro ou fora dela, seja movida por grandes distâncias. Uma vez que a mágica é operada, a área a ser transportada desaparece (veja a seguir), substituída por terra nua ou água aberta. O operador agora está “carregando” aquela área de forma invisível e intangível (esse fato pode

ser determinado Detecção de Magia ou algo similar). Seres pegos na área afetada têm um teste de resistência baseado na melhor Vontade entre eles, modificado por -1 para cada metro adicional de raio da área objetivo (assim, Deslocar Terreno com um raio de 2 metros é resistido por Vontade-1). Resistência bem sucedida anula a mágica.

Uma vez que a operação é completada com sucesso, a área objetivo “encolhe” em raio à razão de 1 metro por segundo, movendo-se em direção ao operador na mesma proporção. Vítimas que forem rápidas devem ser capazes de pular para fora da área conforme ela encolhe (isso tem um bom potencial dramático) — faça testes de DX e IQ! Os Mestres podem decidir que isso justifica uma Verificação de Pânico.

Seres capturados pela mágica verão um céu revoltado e selvagem sobre suas cabeças e uma barreira fisicamente impenetrável ao redor deles. A atmosfera interior permanece respirável e confortável (por isso esta mágica não pode ser usada para sufocar alguém!). Mágicas operadas dentro da área atingem automaticamente o operador de Deslocar Terreno — assim, um mago encurralado podia caminhar até a borda da área afetada, colocar a mão contra a barreira e operar Toque Mortal no operador! Magos capturados também podem operar Anular Mágica ou Contramágica na área afetada, forçando a mágica a terminar abruptamente se forem bem sucedidos.

Quando o operador para de manter a mágica, o terreno reaparece. A localização do operador vai estar em qualquer lugar dentro da área ou em sua borda. A área objetivo “expande”

de volta ao tamanho normal na mesma taxa que diminuiu. Se não houver espaço adequado disponível, qualquer coisa no caminho é movida para o lado, como Moldar Terra.

O operador não pode usar esta mágica novamente por um dia inteiro. A área objetivo ou qualquer parte dela não pode ser movida novamente por esta mágica (de qualquer operador ou item mágico) pelo mesmo período. Operada em uma área grande o suficiente, essa mágica pode colocar montanhas no meio de planícies, águas abertas (tão profundas quanto a metade do raio de efeito, transportadas do lago ou do oceano) no meio de um deserto — ou mudar ilhas para o interior por quilômetros para formar colinas!

Duração: 1 hora (Os efeitos, uma vez que a área é “colocada”, são permanentes).

Custo básico: 10 para operar. 8 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Alterar Terreno e Ocultar Objeto.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Convocar Elemental da Terra, Controle de Elemental da Terra, Criar Elemental da Terra

Veja Mágicas de Espírito Elemental, pág. 27.

Elemental da Terra Pequeno

Este é o elemental da terra básico que é convocado operando Convocar Elemental da Terra com o custo mínimo de energia de 4. Mais energia colocada na mágica convoca um elemental mais poderoso. Geralmente, isso significa simplesmente um elemental maior; 1 ponto de energia é igual a 1 ponto adicional de ST, 5 PV ou 2 pontos de RD. No entanto, o Mestre pode optar por construir um elemental mais exótico, adicionando traços incomuns ao modelo a seguir, ou trabalhando um a partir do zero.

Elemental da Terra Pequeno

40 pontos

Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; DX-2 [-40]; IQ-4 [-80].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1.

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; RD 2 [10]; Imunidade a Danos no Metabolismo [30]; Tolerância à Ferimentos (Homogêneo) [40]; Resistência à Pressão 3 [15]; Resistência ao Vácuo [5].

CAPÍTULO OITO

MÁGICAS DE ENCANTAMENTO

Hawthorne, com reverência, escolheu a última agulha de um prato raso de óleo de salamandra. Passou-a algumas vezes sobre o ônix, a opala e a barra de platina, falou algumas palavras impronunciáveis e mergulhou cuidadosamente a ponta na tinta especial que importara do outro lado do Bight. Então, lentamente, ele inseriu a agulha na pele do peito do seu cliente. Ele soltou a agulha; ela ficou no lugar. Ele falou a palavra final do encantamento, e a agulha ficou azul por um momento. O cliente fez uma careta.

“Acabamos”, disse Hawthorne enquanto removia as agulhas. Ele deu um passo para trás para dar uma última olhada no intrincado desenho que traçara no corpo do cliente durante a maior parte do ano. “Seu amuleto está terminado e vai protegê-lo indefinidamente, desde que o desenho permaneça intacto.

“Obrigado novamente pela oportunidade de trabalhar nisso. Meu parceiro e eu temos principalmente fabricado Gemas de Energia desde que abrimos a loja, e trabalhar em um projeto como este é... bem, realmente maravilhoso.

“Se me permite a intromissão... Por que você escolheu fazer este amuleto desta maneira?”

O cliente sorriu de forma feroz, puxando a camisa para cobrir a elaborada tatuagem.

“Eu estou indo ver um velho conhecido que é muito restrito sobre pessoas carregando itens mágicos em sua casa. E bem... me acertar com um relâmpago uma vez, o descuido é dele. Me acertar com um relâmpago duas vezes, aí o descuido já é meu”.

As mágicas desta escola permitem que magos façam e desfaçam itens permanentemente mágicos. Eles só podem ser operados com magia cerimonial (pág. 12). Um PdJ só pode aprender essas mágicas com a permissão do Mestre; quase todos eles só estão disponíveis para magos bastante avançados.



Encantar (MD) Encantamento

Esta mágica é um pré-requisito para todas as outras mágicas de Encantamento, *exceto* Pergaminho Mágico. Para encantar um objeto, o operador deve também conhecer esta mágica. O operador faz um teste contra o *menor* NH dentro o desta mágica e o da mágica específica que ele deseja incorporar no item. Se ele possuir assistentes, todos precisam ter NH 15+ nas duas mágicas, mas o teste ainda é baseado no NH do operador.

Duração: Itens mágicos são permanentes até serem destruídos.

Custo e Tempo: Veja *Encantamento* (pág. 16).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos uma mágica em dez outras escolas.

Encantamento Temporário

Encantamento

Esta mágica permite que o mago crie itens mágicos que só funcionam algumas vezes antes de perder o encantamento,

com uma economia substancial no custo de energia (e, portanto, no tempo).

Um objeto pode ser temporariamente encantado a um custo de energia de 15% do custo normal de um objeto desse tipo por uso. Um objeto com um único uso pode ser criado por 15% da energia normal, dois usos custariam 30%, quatro custariam 60% (um custo-benefício bem ruim na maioria das circunstâncias) e o custo de um objeto limitado a 7 ou mais usos na verdade excede o custo de um objeto permanente.

O item encantado temporariamente funciona, em todos os aspectos, como um item normal desse tipo até que todos os seus usos sejam consumidos. Depois que todos os usos do item temporário forem utilizados, o item deixará de ser mágico.

A mágica Encantamento Temporário é usada no lugar da mágica Encantar. Um único objeto não pode ser encantado simultaneamente com mágicas temporárias e permanentes.

O Encantamento Temporário só pode ser usado para dar aos objetos uma habilidade única de operar uma certa mágica — não para operar a mágica no objeto. Por exemplo, um mago

não poderia fazer um conjunto de armaduras invisíveis de uso único — ela nunca se desgastaria. Ele poderia dar à armadura a habilidade de operar a mágica Invisibilidade em si mesmo com os custos normais de energia e duração.

Encantamento Temporário não pode ser usado em conjunto com nenhuma mágica das escolas de Encantamento ou Metamágica, exceto as seguintes: Feitiço, Limite, Conexão, Denominar, Energização e Velocidade. O Encantamento Temporário não pode ser usado para reduzir ainda mais o custo de encantamentos que já têm uso limitado (por exemplo, Espírito de Caveira).

Duração: Até que todos os usos do item tenham sido gastos.

Custo e tempo: Veja *Encantamento*, pág. 16.

Pré-requisito: Encantar.

Pergaminho Mágico

Encantamento

Escreva um pergaminho mágico carregado com uma mágica de uma das outras escolas. Se um mago que entende o idioma do pergaminho com compreensão Com Sotaque ou melhor o lê em voz alta, o pergaminho opera sua mágica, após o qual seu poder se dissipa e a escrita no pergaminho desaparece. Ler um pergaminho requer o dobro do Tempo de operação normal para a mágica; o mago lendo o pergaminho paga o custo normal de energia. Nenhum teste de habilidade é requerido quando a mágica é lida a menos que seja Resistível. Nesse caso, jogue usando o nível de habilidade do mago que escreveu o pergaminho.

A pronúncia é importante quando se lê um pergaminho em voz alta! Se o mago que lê o pergaminho tiver uma compreensão *falada* Com Sotaque do idioma do pergaminho, o pergaminho opera sua mágica com uma penalidade de -1; se ele tiver compreensão *falada* Rudimentar, o pergaminho é operado com uma penalidade de -3. Se ele tem Nenhum, ele não pode articular as palavras corretamente e não pode operar a mágica.

Um pergaminho pode ser lido silenciosamente, para ver o que ele diz. Qualquer mago que entenda a língua saberá qual mágica deve estar lá. Isso não opera a mágica!

As mágicas podem ser escritas em qualquer material, mas o pergaminho é tradicional. Danos a um pergaminho não afetam seu poder, desde que o pergaminho seja legível.

Tempo de operação: O número de dias necessários para escrever um pergaminho é igual ao custo de energia necessário para operar a mágica origi-

nalmente (custo básico para mágicas de área), sem contar nenhum bônus pelo NH. Multiplique isso por \$33 (ou a taxa de encantamento por ponto usual do cenário; consulte as pág. 21–22) para obter o valor de mercado normal do pergaminho.

Exemplo: A mágica *Retrovisão* normalmente custa 3 de energia para operar. Um pergaminho de *Retrovisão* levaria 3 dias inteiros para escrever, e normalmente custaria \$100. No final do tempo de escrita, o Mestre joga contra o NH do escritor com Pergaminho Mágico ou da mágica sendo escrita — o que for menor. Um teste bem sucedido significa que a mágica é boa. Uma falha significa que o pergaminho não funcionará. Uma falha crítica significa que vai operar uma mágica falha!

Duração: Enquanto a mágica iria durar normalmente. O mago que lê o pergaminho pode manter a mágica, se puder ser mantida normalmente.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e deve ter pelo menos compreensão Com Sotaque na escrita do idioma que o pergaminho será escrito. Um mago não pode escrever um pergaminho para uma mágica que ele não conhece.

Feitiço

Encantamento

Torna o item impossível de largar/tirar/soltar etc. Em si, esse efeito é apenas inconveniente, e pode até ser útil — por exemplo, o operador nunca largará uma arma enfeitiçada, e um par de óculos nunca vai cair. No entanto, se o objeto enfeitiçado tiver outra mágica maligna, ele se tornará muito mais perigoso. O efeito do feitiço está “sempre ativo”.

Para escapar de um objeto enfeitiçado, o operador deve remover ou suprimir o encantamento, encontrar alguém para operar uma mágica Remover Maldição ou amputar a parte do corpo envolvida. As tentativas de quebrar ou cortar o item enfeitiçado falharão (ou resultarão em amputação). Os Mestres devem permitir que esta regra tenha resultados ilógicos, se necessário, para manter o objeto enfeitiçado na vítima. Feitiços não são lógicos!

Um Feitiço pode ser limitado por uma mágica Conexão ou Senha. Por exemplo, um anel poderia ser feito com uma mágica Feitiço, Cegar e a senha “Gesundheit”. Qualquer um que usasse o anel ficaria cego — mas se dissessem a palavra mágica, o anel cairia!

Custo de energia para criar: 200.

Pré-requisito: Encantar.

Energização

Encantamento

Torna um item mágico parcial ou completamente “autoalimentado”. Cada ponto de Energização reduz o custo de energia para operar ou para manter qualquer mágica no objeto em um. Divida este bônus em uma área de mana baixa (arredondar para baixo); dobre em uma área de mana alta ou muito alta. Energização não tem efeito sobre o custo de energia das mágicas do usuário!

Se a Energização reduzir o custo para manter uma mágica a zero, trate o objeto como “sempre ativo” depois que o custo de operação for pago — mas o usuário deve permanecer acordado para manter a mágica. Se Energização reduzir o custo de operação para zero, o objeto estará “sempre ativo” para todos os fins, embora o proprietário possa desativá-lo se desejar.

Custo de energia: Veja a tabela abaixo.

Poder	Custo
1 ponto	500
2 pontos	1.000
3 pontos	2.000
4 pontos	4.000

Dobre o custo para cada ponto adicional. Pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme *Precisão* (pág. 65).

Pré-requisitos: Encantar e Recuperar Energia.

Velocidade

Encantamento

Diminui o Tempo de Operação de qualquer outro encantamento em um objeto encantado com Velocidade. Cada ponto de Velocidade reduz o Tempo de operação ao meio, assim como NH elevado faz para um mago. Se o Tempo de Operação for reduzido para menos de 1 segundo, o objeto pode ser usado para operar uma mágica sem concentração.

Custo de energia: Veja a tabela abaixo.

Poder	Custo
1 ponto	500
2 pontos	1.000
3 pontos	2.000
4 pontos	4.000

Dobre o custo para cada ponto adicional. Pode ser reformulado em um nível mais alto, conforme *Precisão* (pág. 65).

Pré-requisitos: Encantar e Apressar.

Remover Encantamento

Encantamento

Remove uma magia de encantamento do objeto objetivo. Isso não afeta outros encantamentos no mesmo objeto. *Exceção:* Uma tentativa fracassada de remover um Encantamento Limitante remove todos os encantamentos do objeto.

Modificadores de NH: -3 se o operador não souber como operar o encantamento que ele está tentando remover; -3 se ele não sabe exatamente o que é essa magia; -3 para cada outra magia no objeto. Estes são cumulativos.

Duração: A remoção é permanente.

Custo: 100 ou 1/10 do custo para colocar o encantamento originalmente, o que for maior.

Tempo de operação: Veja Encantamento (pág. 16).

Pré-requisito: Encantar.

Suspender Encantamento

Encantamento

Como Remover Encantamento, mas o encantamento é meramente suprimido. Parece desaparecer, mas reaparece quando a magia Suspender Encantamento terminar. Se alguém tentar estudar ou detectar um encantamento suspenso, ele resiste à magia de informação a -5.

Modificadores de NH: -3 se o operador não souber como operar o encantamento que ele está tentando suspender; -3 se ele não sabe exatamente o que é essa magia; -3 para cada outra magia no objeto. Estes são cumulativos.

Duração: Uma hora.

Custo: 25 ou 1/100 do custo para colocar o encantamento originalmente, o que for maior. Metade desse valor para manter.

Pré-requisito: Encantar.

Imunidade a Encantamento

Encantamento

Um objeto encantado com esta magia resiste a tentativas de encantar ainda mais, impondo uma penalidade no teste de NH de encantamento. Além disso, esse encanto resiste a qualquer tentativa de removê-lo ou suspendê-lo, impondo o *dobro* da penalidade regular.

É possível para o mago definir Imunidade a Encantamento para não resistir a encantamentos adicionais específicos, mas o próprio mago deve operar essas magias ou estar presente durante toda a operação.

Custo de energia: Veja a tabela abaixo.

Penalidade	Custo
-1	50
-2	100
-3	200
-4	500
-5	1.000

Pré-requisito: Qualquer Encantamento Limitante (veja pág. 68).

Pequeno Desejo (MD) Encantamento

Esta magia, como as magias mais poderosas de Desejo (a seguir), deve ser operada em um anel, amuleto ou joia. O usuário desse item pode então especificar o resultado de qualquer jogada de um dado feito em sua presença, logo antes que o teste seja feito — exceto um teste de dados envolvendo magia. Isto não é uma “ação”. Não leva tempo e pode ser feito a qualquer momento. Uma vez usado, um desejo é perdido.

Apenas um teste ou ação pode ser afetada por um desejo; o operador poderia usar um desejo em seu teste de ataque ou no dano, mas não em ambos. Os Mestres devem se sentir livres para proibir qualquer uso que considerem abusivo ou desequilibrado.

Custo: 180.

Pré-requisito: Encantar.

Talismã

Encantamento

Um talismã é um item que concede ao usuário um benefício de *uso único* quando atacado por uma magia específica, ou ataque, ou aflição não-mágica. O encantamento do talismã aumenta o teste de resistência, o teste de atributo ou o teste de defesa contra seu ataque ou aflição específica. O talismã está sempre “ativo” enquanto usado ou em contato físico com seu dono; caso contrário, fica inativo. Dura até que a coisa que ele protege aconteça; então perde seu encantamento. Os talismãs podem proteger contra doenças, flechas, maldições, relâmpagos e outras calamidades.

Embora a maioria dos talismãs seja criada usando peças de joalheria, qualquer objeto pode ser encantado. É até possível *tatuar* um talismã em seu portador! Ao criar um talismã contra uma magia, o mago usa o menor NH entre Talismã e a magia sendo oposta.

Cada proteção é uma magia diferente, para ser aprendida separadamente. Talismãs também funcionam contra variações da magia básica: um talismã contra Bola de Fogo também funciona contra Bola de Fogo Explosiva.

Os alquimistas podem criar objetos mágicos chamados talismãs (pág. 220); eles são, no entanto, diferentes aos objetos produzidos por essa magia.

Custo de energia: Veja a tabela abaixo.

Proteção	Custo
1 ponto	15
2 pontos	45
3 pontos	90
4 pontos	150

Pré-requisitos: Encantar e a magia a ser combatida pelo talismã (se houver).

Amuleto

Encantamento

Um amuleto é um item que concede ao usuário resistência mágica contra uma magia específica. Amuletos são muitas vezes encantados com várias magias de Amuleto, para cobrir um amplo espectro de efeitos. Embora a maioria dos amuletos sejam peças de joalheria, qualquer objeto pode ser encantado. É até possível *tatuar* um amuleto no seu portador!

O mago usa o menor NH entre Amuleto e a magia sendo oposta. Amuletos também funcionam contra variações da magia básica: um amuleto contra Bola de Fogo também funciona contra Bola de Fogo Explosiva.

Os alquimistas podem criar objetos mágicos chamados amuletos (pág. 220); embora eles tenham uma função similar, eles não são os mesmos que os objetos produzidos por esta magia.

Custo de energia para criar: 50 por ponto de resistência à magia concedido ao amuleto (máximo de 5).

Pré-requisito: A magia Talismã apropriada (isto é, para aprender a magia Amuleto para proteger de Pânico, o operador deve conhecer a magia Talismã para Pânico).

Vestuário Ajustável

Encantamento

Faz com que uma peça de roupa seja ajustada para servir a quem a usa, dentro dos limites. O ajuste ocorre quando o usuário começa a vestir, então o encantamento não seja descoberto se alguém pegar o item e descartá-lo imediatamente como “obviamente” no tamanho errado. Quando removido,

o item retorna ao tamanho original. A mudança no tamanho também altera o peso; um objeto que dobra de tamanho aumentará seu peso oito vezes.

Esse encantamento é raro; poucos encantadores precisam fazer roupas encantadas de “tamanho que serve para todos”. Às vezes é encontrado em trajes teatrais extremamente caros. Ele também é usado quando o item é destinado a sobreviver ao usuário original e, muitas vezes, deixado para pretensas heranças.

Custo de energia para criar: O custo para encantar uma camisa de pano ou um par de calças que pode aumentar ou diminuir em tamanho em 10% é 50. Esse custo varia muito, dependendo do tamanho, materiais e adaptabilidade; frações são arredondadas para cima.

Para luvas, botas, sapatos, cinto, chapéu ou itens pequenos semelhantes, reduza pela metade o custo. Para algo como anel ou brincos, use um terço do custo. Para sobretudos ou um vestido de corpo inteiro, dobre o custo. Para um traje de pressão ou outro item que literalmente cubra todo o corpo, triplique o custo.

Um item com algumas peças de metal incidentais (zíperes, botões, etc.) conta como “tecido”, assim como o couro fino. Couro grosso o suficiente para ter RD, dobre o custo. Armadura de escamas, cota de malha ou itens semelhantes triplica o custo. A armadura de placas e outras roupas de metal sólido multiplicam o custo por cinco. Para roupas excepcionalmente leves (um véu ou lingerie), a metade do custo.

Se o item pode ajustar o tamanho em 25%, o dobro do custo. Se ele pode reduzir pela metade ou dobrar de tamanho, custo triplo. Se ele puder diminuir para 1/5 do tamanho, ou aumentar para cinco vezes o tamanho, custo quadruplicado.

Pré-requisitos: Encantar e Remodelar.

Golem (MD)

Encantamento

Crie e anime um servo ou guerreiro permanente. Os Golens são excelentes guerreiros; eles nunca se cansam e são imunes a atordoamento, dor e coisas do tipo. Da mesma forma, não há nenhuma magia conhecida para “roubar” um golem de seu criador. A magia é permanente; o golem está “sempre ativo”. Um golem segue ordens verbais de seu criador; o criador pode instruí-lo a obedecer aos outros. Ele entende apenas uma língua (que deve ser falada pelo operador). Não toma iniciativa, e ignora qualquer situação para a qual não tenha recebido ordens. No entanto, nunca esquece nada do que vê ou é contado.

Golem de Barro

O barro é o material padrão para os golens; é facilmente moldável, tanto fisicamente como sobrenaturalmente. Os encantadores de Golem frequentemente trabalham com materiais mais difíceis — pedra, plástico, carne — mas se um golem é necessário com pressa, a maioria dos encantadores retorna ao barro.

Golem de Barro

0 pontos

Modificadores de Atributos: ST+5 [50]; DX+1 [20]; IQ-2 [-40]; HT+4 [40].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Hipoalergia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue) [45]; Obstinado [5]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15]; Resistência ao Vácuo [5].

Desvantagens: Autômato [-85]; Incapaz de Aprender [-30]; Voz Irritante [-10]; Disosmia [-5]; Reprogramável [-10]; Estigma Social (Propriedade Valiosa) [-10]; Sem Recuperação (Total) [-30]; Não Natural [-50]; Riqueza (Falido) [-25].

Características: Não tem nem gasta pontos de fadiga.

Perícias: 10 pontos de perícias apropriadas para a função pretendida para o golem [10].

Os Golens são excelentes guerreiros; eles nunca se cansam e são imunes a atordoamento, dor e coisas do tipo.

Golens não se curam sozinhos e são destruídos se reduzidos a -1×PVInicial. Eles podem ser consertados com Mágicas de Cura (exceto Ressurreição) se forem operadas pelo criador do golem. Não há outra maneira de reparar um golem. Para criar um golem, o criador deve fazer seu corpo — fazendo todo o trabalho sozinho — e depois animá-lo com essa magia. Uma vez animado, um golem dura até o PV ser reduzido a 0, ou até que seu criador o ordene a parar de funcionar. Nenhuma concentração ou manutenção é necessária para controlar um golem.

Um golem de barro básico (veja a caixa de texto) custa 250 de energia para encantar. Um golem mais poderoso custa 2 de energia adicional para cada ponto de personagem extra de habilidades adicionadas ao golem. Na maioria dos casos, as habilidades adicionais devem ser restritas a ST, PV e

RD extras (uma regra prática: 20 pontos de energia compram 1 ST, 5 PV ou 2 RD); no entanto, os Mestres podem permitir mudanças mais radicais no golem básico se eles se sentirem confortáveis fazendo isso. Golens mais poderosos podem exigir materiais mais duráveis (e mais caros), aumentando o custo e o tempo necessários para criar o corpo do golem. (Opcionalmente, o Mestre pode permitir golens menos poderosos; golens valendo menos que 0 pontos custam 2 de energia menos para cada ponto de personagem abaixo de zero, até um mínimo de 130 de energia.)

Custo de energia para criar: 250 ou mais.

Pré-requisitos: Encantar, Moldar Terra e Animação. Outras magias podem ser necessárias para trabalhar com materiais incomuns, como Moldar Planta para um golem de madeira ou Restauração para um golem de carne.

Bloqueador de Impressões

Encantamento

Localizador (pág. 105) e mágicas relacionadas exigem um objeto associado ao objeto ou pessoa procurada para funcionar. O Encantamento Bloqueador de Impressões cria um contêiner que permite que as pessoas carreguem objetos sem que elas se tornem “associados” à quem o carrega.

Um objeto em um contêiner bloqueador fechado retém as impressões que tinha quando o contêiner foi fechado. Se removido, manipulado brevemente e substituído, o objeto adquirirá uma impressão muito fraca do manipulador, mas não será suficiente para uma mágica Localizador, a menos que o manipulador o faça uma vez por dia durante décadas. É possível que um objeto em um contêiner bloqueador ainda seja útil; por exemplo, um livro aberto em uma página importante e armazenado em um recipiente de vidro ainda pode ser lido! Em níveis tecnológicos suficientemente avançados, um “waldo” ou caixa de manipulação remota pode ser encantado, permitindo o manuseio do objeto sem abrir a caixa.

Em alguns cenários, esses contêineres também podem ser usados para preservar evidências. Se um objeto pertencer a uma pessoa por um longo período e depois for transferido para um novo proprietário, as impressões do proprietário original poderão se desgastar. Um contêiner bloqueador preserva as impressões do proprietário original. (Em outros cenários, as impressões nunca se desgastam; elas apenas se acumulam, portanto, um item pode ser usado para operar Localizador em qualquer proprietário anterior.)

Custo de energia para criar: 20 por 500 g de capacidade, mínimo 20.

Pré-requisitos: Encantar, Localizador e Resguardar.

Malefício (MD)

Encantamento

Através deste encanto, o operador pode colocar uma vítima como seu escravo. Ele deve modelar um boneco (geralmente de cera, mas argila, palha e outros materiais podem ser apropriados com a permissão do Mestre) com algo que seja pessoalmente relevante para o alvo embutido nele. Partes do corpo (corte de unha, pelos, sangue, cuspe, etc.) permitem uma moldagem com o NH básico. Outros itens permitem uma operação com uma penalidade variável; por exemplo, os fios de uma camisa usada por anos podem valer -2, enquanto pó de uma pegada fresca pode valer -6.

Malefício é uma mágica duradoura (pág. 10) que continua até que sua Resistência seja reduzida a 0. Ela começa com uma Resistência igual ao NH efetivo de seu operador.

O boneco pode ser usado por seu criador (e mais ninguém) para operar mágicas nocivas (como Dor) no alvo, a um custo normal de energia, *ignorando as penalidades de distância*. O operador usa a menor da Resistência do Malefício e seu NH com a mágica canalizada. O alvo resiste a todos esses ataques, mesmo que a mágica normalmente não seja Resistível (mágicas sem regras de resistência normais são Resistíveis por HT quando operadas através de um boneco de Malefício).

Se a vítima resiste à primeira mágica operada sobre ele através do boneco, o encantamento é imediatamente anulado. Caso contrário, toda resistência bem-sucedida simplesmente enfraquece o Malefício, reduzindo sua Resistência em 1. Ao atingir Resistência 0, o Malefício se dissipa (embora o boneco ainda seja um item viável para o reenchantamento, e sua associação mágica com os deslocamentos do alvo terá uma penalidade de um ponto na operação). Uma falha crítica pela mágica canalizada ou um sucesso decisivo pelo alvo também quebra o encantamento, reduzindo a resistência do boneco a zero.

Destruir o boneco quebra a mágica, mas também inflige no alvo um Toque Mortal (pág. 41) de tantos dados quanto a Resistência atual do Malefício dividido por 5 (arredondado para baixo, máximo de 3d). Este dano ocorre enquanto o Malefício tiver qualquer Resistência restante. Remover Maldição libera o alvo do Malefício sem causar dano a ele.

Custo de energia para criar: 250. A cera e os ingredientes especiais custam \$500.

Pré-requisitos: Encantar e Localizador.

Enfeitiçar (MD)

Encantamento; Resistência Especial

Enfeitiçar é uma mágica duradoura, geralmente maligna, mas às vezes benéfica, operada em um único ser. O processo requer algo que seja pessoalmente relevante para o objetivo; use os modificadores listados em Malefício.

A jogada da operação da mágica é determinada pelo *menor* NH entre esta mágica e a mágica específica sendo colocada no objetivo. Se o operador tiver assistentes, seus níveis de habilidade com as duas mágicas devem ser 15+, mas o teste é baseado no NH do operador.

Possíveis feitiços incluem algumas mágicas de Controle do Corpo ou da Mente e outras como Metamorfosar Outro, Carne para Pedra, as várias mágicas de “Corpo de”, Caminhar no Ar, os várias mágicas “Imunidade”, Esconder, Invisibilidade, as várias mágicas de “Visão” e Forma de Planta em Outro. Em todos os casos, deve ser uma mágica Comum que possa ser mantida.

Quando a mágica é operada, o objetivo recebe um teste de resistência se a mágica do objeto permitir. A distância *não* é um fator. Remover Maldição é efetivo contra qualquer feitiço.

O custo do encantamento pode ser reduzido se o operador incluir uma “cláusula de escape” — uma ação ou condição particular que quebrará a mágica. Exemplos incluem falar uma palavra mágica, ser beijado como um gesto de amor verdadeiro, abster-se de falar por três anos e assim por diante. O valor da redução de energia depende de quão difícil será a condição para se encontrar — e a “cláusula de escape” deve ser pelo menos possível para valer qualquer redução. O “desconto” pode ser qualquer coisa de 10% (para condições verdadeiramente difíceis ou diferentes) até 90% (para algo que o objetivo poderia facilmente e automaticamente fazer, e descobrir facilmente)

Custo de energia para criar: 200 vezes o custo de da mágica sendo colocada sobre o objetivo.

Pré-requisito: Malefício.

Pedra Mágica

Encantamento

Uma pedra mágica armazena uma mágica até que alguém (até mesmo um não-mago) a use. O usuário da pedra se concentra por um segundo enquanto esmaga a pedra mágica em sua mão, operando a mágica. No início do seu próximo turno, faça um teste contra o Poder da mágica. Se o teste for bem sucedido, a mágica é operada. Se falhar, a pedra é simplesmente desperdiçada. Se a pedra for esmagada *sem* o segundo de concentração necessário, é como se fosse desperdiçada.

A energia da mágica está incluída no encantamento; nenhuma é requerida do usuário, que também não pode optar por fornecer qualquer poder para manter a mágica. Da mesma forma, ele não pode cancelar a mágica uma vez lançada, embora o criador da pedra possa especificar uma duração menor do que o normal e também investir energia extra

no encantamento para que a mágica se mantenha. Uma pessoa pode usar apenas uma mágica por segundo.

Uma pedra mágica deve ser feita de uma joia no valor de $\$10 \times P^2 + \$40 \times P$, onde P é a energia máxima da mágica que pode estar contida.

Qualquer mágica, exceto uma mágica de Bloqueio ou Encantamento, pode ser armazenada em uma pedra mágica. Encantamentos Limitadores podem ser colocados na pedra. Se a mágica armazenada na pedra requer que o operador conheça outra mágica (Contramágica, por exemplo), essa outra mágica deve ser especificada no momento da criação. Assim, é possível criar uma pedra mágica que irá anular uma mágica *específica*, mas é impossível criar uma pedra mágica com uma Contramágica genérica.

Também é possível criar pedras mágicas que, quando esmagadas, não operam a mágica para o usuário, mas sim nele!

Analisar Mágica revela qual mágica uma pedra mágica contém, se a mágica será operada para ou no operador, quanta energia foi investida, etc. (uma pergunta por operação).

*Tenha cuidado com o que você deseja.
Pode ser que você seja atendido.*

Custo de energia para criar: 20 vezes o custo de operação da mágica, incluindo o custo de manutenção, se desejado.

Pré-requisitos: Encantar e Retardo.

Desejo (MD)

Encantamento

Permite que a pessoa deseje mudar o passado muito recente. Ela apaga qualquer jogada de dados recém terminada — exceto uma jogada de dados para operar mágicas — e o substitui pela jogada desejada de quem desejou. As restrições de uso do Pequeno Desejo também se aplicam ao Desejo.

Custo: 250.

Pré-requisitos: Pequeno Desejo e pelo menos uma mágica em quinze escolas diferentes.

Encobrir

Encantamento

Quando operado em um objeto, Encobrir o torna maior por dentro do que por fora. Pode ser usada em um bolso, bolsa, gaveta, jarro — tudo o que normalmente pode conter outras coisas. O operador pode adicionar qualquer quantia de capacidade em quilogramas que ele puder pagar, enquanto aumenta o tamanho do “interior” em 100 litros para cada quilograma; o espaço extra pode estar oculto por um fundo falso, etc. Dependendo da energia usada para operar a mágica, os objetos dentro do Encobrir podem ou não contar como carga. O conteúdo desaparece para sempre se o objeto for destruído. O tempo necessário para encontrar um objeto em um Encobrir depende de quão profundo ele é!

Um Encobrir grande o suficiente poderia sustentar uma pessoa. Não há problema com ar, a menos que o Encobrir esteja selado.

Custo de energia para criar: 100 por quilograma de capacidade extra se os objetos contam como carga; 200 se não.

Pré-requisito: Encantar, Criar Objeto e Reduzir o Peso.

Vazamento

Encantamento

Uma perversão da mágica Cornucópia (pág. 64). A bolsa, carteira, aljava, mochila ou outro recipiente encantado terá uma estranha tendência a “perder” o que for colocado nele (moedas, flechas, roupas, etc.). Uma bolsa vazante perderia uma

ou duas moedas por dia, uma aljava com Vazamento perderia uma ou duas flechas por dia, uma mochila com Vazamento perderia uma peça de equipamento de vez em quando... Os itens perdidos podem “cair” para fora do recipiente, serem levados por ladrões ou desaparecer magicamente no ar (como a imaginação do Mestre quiser). Seres vivos não são afetados.

Custo de energia para criar: 100.

Pré-requisito: Encobrir.

Simulacro (MD)

Encantamento

Cria um golem na imagem exata de uma vítima em particular. O golem deve ser preparado para um alvo específico; isso requer a incorporação de algo do corpo original (cabelo, sangue, etc.) na criação. Caso contrário, qualquer material apropriado para golens (argila, pedra, carne, etc.) pode ser usado, junto com qualquer outro material que o Mestre aprovar. Uma mágica Moldar apropriada ou teste de habilidade em Artista (Escultura) com uma penalidade de -10 é necessária para conseguir uma boa semelhança — o usuário não precisa fazer isso sozinho. O simulacro, uma vez encantado, parece idêntico ao alvo (incluindo detalhes como a cor dos olhos e o tom da pele) através de uma espécie de Disfarce Ilusório Perfeito.

O simulacro tem os mesmos atributos que o golem subjacente. Golens pretendidos como simulacros são frequentemente projetados com IQ mais alto do que golens comuns, para melhorar a imitação.

Uma vez que o simulacro é ativado, ele assume a persona e o conhecimento do alvo, *conforme o operador os percebe*. Isto é, o Simulacro não pode saber algo que o alvo faz se o operador não fizer. Testes de IQ podem ser exigidos do operador à medida que surgem desafios (qual era o nome do seu tio-avô, afinal?). Como qualquer golem, o simulacro está sob o controle direto do operador.

Tempo para construir o corpo: Igual ao golem subjacente, adicionando uma semana de trabalho.

Custo de energia para ativar: O dobro do golem subjacente.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Golem, Ilusão Perfeita e Disfarce Ilusório.

Doppelgänger (MD)

Encantamento

Um Doppelgänger é uma duplicata de uma pessoa, fabricada através de mágica poderosa. O Doppelgänger deve ser preparado para um alvo específico; é necessária uma amostra do corpo do alvo (cabelo, sangue, etc.) e uma posse pessoal estimada do alvo. Uma estátua do original deve ser esculpida, usando algum “material” puro elementar — gelo puro ou neve do topo de uma montanha, pedra ou fogo das entranhas de um vulcão, e assim por diante são todos materiais apropriados. A semelhança é alcançada com uma mágica Moldar apropriada ou perícia Artista (Escultura) com uma penalidade de -10.

O Doppelgänger tem todos os atributos, perícias e conhecimentos do original, com exceção da mágica; não tem Aptidão Mágica e não pode operar mágicas. Obtém seu conhecimento do objeto incorporado; qualquer coisa que a mágica História possa adivinhar, ele saberá. Ele age como o original, se o criador do Doppelgänger o escravizasse. Suspender Maldição o paralisa, e Remover Maldição o destrói. Quando destruído, tudo o que resta é uma massa do material original (uma poça de água, um monte de terra, uma súbita onda de chamas) e as posses pessoais.

É muito difícil detectar o truque. Sempre que o Mestre julgar uma mágica de Informação não falhar em dizer se é a cópia ou o original, ele deve deixar a mágica Doppelgänger resistir. A mágica Aura e a vantagem Empatia seriam Resistíveis, por exemplo.

Tempo para construir o corpo: 6 semanas de trabalho.

Custo de energia para ativar: 1.000.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Golem, História e Escravizar.



Desejo Superior (MD)

Encantamento

Esta mágica pode fazer praticamente qualquer coisa. Em particular:

(1) Pode ser usado para operar qualquer mágica, sem custo de energia, com sucesso automático e sem chance de resistência (para mágicas com custo variável, a energia máxima disponível é 1.000). O operador não precisa conhecer a mágica, ou mesmo tê-la em um livro — ele só precisa saber que a mágica existe. Se a mágica é “contínua”, cabe ao Mestre determinar quanto tempo deve durar.

(2) Pode melhorar permanentemente as pontuações de um personagem. Aumentará qualquer atributo em 1 nível, ou qualquer perícia ou mágica em 3 níveis. Também pode reduzir as pontuações de um inimigo, mas somente se esse inimigo estiver presente quando o desejo for feito.

(3) Ele concederá qualquer vantagem no valor de 20 pontos ou menos, ou removerá qualquer desvantagem no valor

de 20 pontos ou menos. Um inimigo pode igualmente ser amaldiçoado perdendo uma vantagem ou ganhando uma desvantagem, mas somente se esse inimigo estiver presente quando o desejo for feito. O inimigo não tem chance de resistir!

(4) Pode fazer absolutamente qualquer outra coisa que o Mestre sente que não irá desequilibrar ridiculamente a aventura ou a campanha!

Embora incrivelmente poderosa, essa mágica não é usada com frequência. Nunca pode ser aprendida em um nível melhor do que 15. Além disso, qualquer teste falho ao criar um Desejo Superior custa ao operador, e a cada ajudante, 1 ponto de IQ e 6d de dano! Falhas críticas derrubaram civilizações. Grandes Desejos não são normalmente encontrados para venda. Se forem, o preço deve ser de pelo menos \$100.000.

Custo: 2.000.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Desejo e soma de DX e IQ maior ou igual a 30.

ENCANTAMENTO DE ARMAS

A menos que especificado de outra forma, o objetivo de qualquer uma dessas mágicas deve ser uma arma, e a última pessoa a escolher o item é seu “dono”. Todas essas mágicas são permanentes e não exigem gasto de energia por parte do usuário.

Eliminar

Encantamento

Isso também é considerado um Encantamento Limitante (pág. 68). É usado para fazer uma arma mágica com poderes que só funcionam contra um tipo de inimigo. Operada com sucesso antes de qualquer encanta-

mento de arma ofensiva, ela reduz o custo de energia dessas mágicas, mas elas funcionarão apenas contra o inimigo nomeado. Por exemplo, uma espada pode ser feita com um bônus de -3 de dano, mas somente contra orcs — e isso seria mais fácil de encantar do que uma arma que faz +3 contra tudo. Note que uma mágica Eliminar

não pode ser removida a menos que os encantamentos que ela controla também sejam removidos.

O mesmo operador que colocou Eliminar na espada deve operar os encantamentos limitados por eliminar. Quanto mais específica for a eliminação (decisão do Mestre), maior será a redução do(s) custo(s) das outras mágicas. Eliminar como “Todos os meus inimigos” não é permitido! Exemplos de banimentos legais:

Contra uma nação, religião ou raça específica: Divida os custos por 2.

Contra um tipo específico de criatura, ou povo de uma certa cidade: Divida os custos por 3.

Contra todos os membros de uma família específica: Divida os custos por 4.

Contra um inimigo específico: Divida os custos por 10.

Custo de energia para criar: 100. O operador também deve possuir algum objeto ou relíquia pertencente à pessoa, criatura, raça, etc. envolvidos.

Pré-requisito: Encantar.

Arma Graciosa

Encantamento

Este encantamento é uma versão atenuada do Sacar Rápido (abaixo). O item não fica despreparado após o ataque ou aparar, mesmo em uma falha crítica. Se Arma Graciosa encontrar Girar Lâmina ou Gira-Lâmina, resiste a essas mágicas com seu Poder.

Custo de energia para criar: 150 a cada 0,5 kg de peso (mínimo de 0,5 kg).

Pré-requisitos: Encantar e Aporte.

Item

Pode ser usada em qualquer tipo de ferramenta — não apenas em uma arma.

Espada Fiel

Encantamento

A arma objetivo procura retornar à mão do usuário se ela cair ou for arremessada — mesmo que o usuário se torne incapaz de lutar. Quando largada, ela retorna no próximo turno, como se fosse sacar Rápido (abaixo). Quando arremessada, ela voa até atingir alguma coisa ou cair no chão, e então retorna o mais reto possível, com um Deslocamento de 12. Ela evita inimigos e obstáculos ao retornar! Se o seu dono morrer, ela retorna ao corpo — mas depois disso, ela se torna fiel à próxima pessoa que pegá-la.

Uma arma leal pode ser aprisionada, capturada no ar, etc., enquanto retorna, mas requer um teste de DX-4 para pegá-la, e suas constantes tentativas de retornar ao seu dono dão a qualquer outra pessoa um -4 para lutar contra ela.

Uma arma leal pode ser vendida ou doada a qualquer momento, mas a transação deve ser totalmente voluntária; será então fiel ao novo proprietário. Pode ter apenas um proprietário por vez. Mágicas limitantes podem ser usadas para limitar a classe de pessoas que podem usá-la.

Note que se esta mágica for colocada em uma Arma Dançante (abaixo), isso fará com que a Arma Dançante se torne quase inútil. O efeito será uma Arma Fiel que ataca os inimigos no caminho de volta ao seu dono (mas em nenhum outro momento).

Custo de energia para criar: 750 a cada 0,5 kg da arma (mínimo de 0,5 kg).

Pré-requisitos: Encantar e Aporte.

Item

Pode ser usada em qualquer tipo de ferramenta — não apenas em uma arma.

Sacar Rápido

Encantamento

A arma saltará para a mão do dono quando ele quiser, ficando pronta instantaneamente (nenhuma manobra Preparar é necessária!). Apenas o comando mental do proprietário é obrigatório; nenhuma jogada de dados é necessária.

O encantamento não funciona se a arma estiver a mais de um metro de distância, ou se estiver amarrada, presa à bainha (amarrada na bainha com corda ou arame), dentro de uma mochila, etc. Uma arma com essa mágica não fica despreparada depois de atacar ou aparar (pág. MB382).

Custo de energia para criar: 300 por 0,5 kg de peso (mínimo de 0,5 kg); 2.000 para uma aljava, saco, etc., dos quais projéteis comuns saltam para a mão do usuário quando necessário.

Pré-requisitos: Encantar e Aporte.

Item

Pode ser usada em qualquer tipo de ferramenta — não apenas em uma arma.

Arma Penetrante

Encantamento

Armas de corte, empalamento ou perfuração com este encantamento passam através da armadura como se fosse manteiga. Especificamente, a mágica concede à arma um divisor de armadura (pág. MB268). Tal arma não causa dano extra a inimigos sem armadura. RD Endurecida defende contra o divisor de armadura conferido por esta mágica normalmente.

Custo de energia para criar: Depende do divisor de armadura conferido à arma.

Divisor de Armadura	Custo
2	250
3	750
5	2.500
10	7.500
Ignora RD	25.000

Dobre o custo se o objetivo for uma arma de projétil (por exemplo, um arco). Divida o custo por 10 se o objetivo for um projétil (por exemplo, uma flecha). Se o item cair em mais de uma classe (arma, arma de projéteis, projétil), use o maior custo de encantamento. Além de armas, qualquer tipo de ferramenta de corte pode ser encantada. Note que esta mágica pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão.

Pré-requisitos: Encantar e Detectar Pontos Fracos.

Arma Dançante

Encantamento

Uma arma encantada com esta mágica luta por conta própria ao comando do dono pendurada no ar como se empunhada por um guerreiro invisível. Tem uma perícia de 15, uma Velocidade Básica de 5 e um ST (para danos) igual ao seu Poder. Ela usa uma estratégia inteligente e segue os comandos falados ou mentais de seu dono sobre qual inimigo atacar. Ela continua lutando até que seja tratada (veja abaixo) ou seu dono morra ou diga para parar. Esta mágica não funciona com uma arma de projétil!

Qualquer ataque a uma arma dançante terá uma penalidade: de -4 (para uma arma de haste) a -5 (uma espada ou machado) e -6 (uma adaga ou pistola). Se a arma recebe uma falha crítica, ou é atingida por um acerto crítico, ela fica “atordoadas” e saia da luta (a menos que ela quebre e, nesse caso, ela será destruída). Se seu dono é morto, ela cai no chão — mas se ele fica inconsciente, continua atacando o inimigo mais próximo.

Uma arma dançante também pode ser presa em uma rede ou sacola (o mesmo teste básico para acertar, mas o Mestre pode dar bônus ou penalidades dependendo da habilidade do método usado).

A arma também pode ser deixada com ordens para atacar qualquer um que se aproxime dentro de uma certa distância; uma Conexão pode ser usado para ativá-la somente se um determinado evento ocorrer. Uma vez ativado, se seu dono não estiver por perto, ele atacará qualquer pessoa no alcance — o mais próximo primeiro, a menos que a Conexão tenha outras instruções.

Uma arma dançante não pode mudar de dono enquanto estiver animada; segurar a empunhadura de uma arma dançante não é suficiente para fazer com que ela mude de lado.

Custo de energia para criar: 1.000 a cada 0,5 kg de peso da arma (mínimo de 0,5 kg). Dobre o custo para obter uma arma com uma Velocidade Básica de 6, ou com perícia de 18. Multiplique o custo por 4 para obter uma arma com ambas as vantagens.

Pré-requisitos: Encantar e Objeto Dançante.

Arma Protetora

Encantamento

A arma do objetivo permite que seu portador apare com mais habilidade; Cada nível do encantamento dará ao usuário +1 para Aparar, até um máximo de +3. A mágica não protege a arma de ser quebrada (pág. MB401).

Se este encantamento for combinado com Arma Dançante, a arma atacará os oponentes envolvidos com o dono e evitará golpes de atacantes quando possível. Ela usa a perícia com arma de acordo com Arma Dançante, além do bônus desta mágica. O dono pode comandá-la para defender um determinado lado dele (muito parecido com o Escudo Dançante) e para defender (caso em que recebe dois ataques por turno) ou ataque (caso em que recebe um único ataque e um único aparar a cada turno). Se uma arma defensora dançarina não desferir um golpe, o dono ainda poderá usar suas próprias defesas aplicáveis.

Esta mágica só pode ser operada em uma arma balanceada que pode aparar normalmente.

Custo de energia para criar: 500 para +1 em aparar, 1.000 para +2 e 2.000 para +3. A mágica pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão.

Pré-requisitos: Encantar e Objeto Dançante.

Arma Espiritual (MD)

Encantamento

Transfere a personalidade e parte da inteligência de um ser recém falecido (humanoide ou não — os cães são objetivos populares) para uma arma, geralmente uma espada. O encantamento é de -1 para cada dia que decorreu entre a morte do doador e o início do encantamento. A maior parte do corpo deve estar presente no início do encantamento, mas pode ser descartada após o início.

O encantador pode transmitir a IQ do doador, tanto quanto ele desejar, assim como algumas perícias, vantagens e desvantagens do doador. A arma não tem memória de sua existência anterior. Embora não tenha órgãos sensoriais, possui visão e audição (em 10). Peculiaridades (ou desvantagens reduzidas ao nível de peculiaridade) às vezes são transferidas do doador para a arma, quer o mago as queira ou não (é por isso que os cães são populares; suas personalidades tendem a produzir armas dóceis, mas eficazes).

A arma pode se comunicar com seu portador através de uma empatia extremamente básica. Quando o portador faz um curso de ação que a arma aprova, ele fica com uma “sensação boa”, e se ele fizer um que a arma desaprova, ele recebe um equivalente “ruim”. A arma pode ser encantada com a mágica Vozes para dar voz a ela. Vários encantamentos de Comunicação e Empatia podem ser adicionados à arma para melhorar a comunicação.

Cada vez que recebe um novo usuário, a arma deve fazer um único teste de reação, o que define o tom para seu relacionamento com o usuário daquele ponto em diante. Em uma reação muito boa, a arma fará literalmente qualquer coisa pelo seu portador; em uma muito ruim, ele se recusa a se comunicar ou cooperar de qualquer maneira. O Mestre deve registrar o resultado; a arma não pode ser forçada a fazer uma nova jogada de reação sendo passada de um lado para outro entre os manejadores!

As perícias da arma não podem ser melhoradas, embora perícias como História ou Conhecimento do Terreno possam ser mantidas atualizadas através da absorção de novos conhecimentos.

Custo de energia para criar: 100 por ponto de IQ transferido, mais 25 vezes o custo de Pontos de Personagem de cada perícia, mais 50 vezes o custo total de Pontos de Personagem de todas as vantagens e desvantagens (mínimo de zero). Adicione 300 para Vozes.

Pré-requisitos: Encantar e Convocar Espírito.

Cornucópia

Encantamento

Dá a uma aljava, saco de bolinhas de chumbo, ou outro recipiente de munição, um suprimento “infinito” de um tipo de munição — mas os itens devem ser retirados à mão, um de cada vez. Cada projétil existe por um minuto após ser removido do contêiner; então desaparece (ou, se for pego por alguém que não seja o dono da cornucópia, desaparece imediatamente). Portanto, esta mágica não pode ser usada para fazer uma única aljava fornecer flechas suficientes para um exército! Não pode ser operada em uma arma. Um mago de alta tecnologia poderia criar uma cartucheira que contenha sempre um cartucho traçante perfurante; ele não poderia encantar uma metralhadora calibre .50 para atirar para sempre.

Custo de energia para criar: Isto é complicado, porque os jogadores habilidosos encontrarão muitas maneiras criativas de perverter esta mágica. Mestres que acham que Cornucópia é um incômodo podem bani-la completamente. Em geral: O custo de energia é igual a 50 vezes o valor em \$, no mundo atual do jogo, do projétil fornecido pela aljava da Cornucópia. Assim, uma aljava que fornecesse flechas comuns (\$2 cada) custaria 100 de energia para criar.

Isso significa que um mago em um mundo medieval não conseguia fazer uma “aljava” para munição de alta tecnologia; essa munição é inestimável em seu mundo. Uma aljava Cornucópia pode ser feita para produzir flechas mágicas, mas somente se o mago criador for capaz de fazer tal flecha — e o custo de energia seria tremendo.

Pré-requisitos: Encantar e duas outras mágicas de Encantamento de Armas.

Mira Rápida

Encantamento

A arma de projétil objetivo (arco, funda, etc) ganha resposta incomum; em termos de jogo, uma ação de Apon-tar tomada com a arma objetivo tem o efeito de dois turnos de pontaria.

Custo de energia para criar: 100. Por 200 de energia, uma ação de Pontaria pode contar por três turnos de pontaria. Reduzir o custo se o objetivo for um projétil (por exemplo, um dardo ou um machado de arremesso). O encan-tamento não funciona com munição (como flechas). Note que esta mágica pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão.

Pré-requisitos: Encantar e Graça.

Precisão

Encantamento

Torna uma arma com mais proba-bilidade de acertar, adicionando ao NH efetivo do usuário.

Custo: Veja a tabela abaixo. Divida o custo por 10 se o objetivo for um pro-jétil (por exemplo, uma flecha ou uma bala).

Bônus	Custo
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

Pré-requisitos: Encantar e pelo me-nos cinco mágicas do Ar.

Nota: Se uma arma já tiver esta mágica em um nível baixo, o operador pode reformular a mágica em um nível mais alto (tornando a arma mais pre-cisa). O custo para a nova mágica é a diferença entre os níveis; a mágica “an-tiga” não aumenta a resistência do item à “nova”.

Pujança

Encantamento

Aumenta o dano básico que uma arma causa quando atinge.

Custo: Veja a tabela abaixo. Divida o custo por 10 se o objetivo for um pro-jétil (por exemplo, uma flecha ou uma bala). Dobre o custo se o objetivo é uma arma de projétil (por exemplo, um arco ou uma pistola).

Bônus no Dano	Custo
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

Pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisitos: Encantar e pelo me-nos cinco mágicas da Terra.

Arma

Fantasmagórica

Encantamento

Uma arma encantada com essa má-gica afeta fantasmas (e outros seres e espíritos insubstanciais) como se fos-sem tangíveis. Se a arma em si é intan-gível (através de qualquer meio que o Mestre considere possível), a arma ain-da afeta o mundo físico ao capricho de seu portador.

Custo de energia para criar: 250 por 0,5 kg de peso (mínimo 0,5 kg).

Pré-requisitos: Encantar e Solidificar.

Em uma reação muito boa, a arma fará literalmente qualquer coisa pelo seu portador; em uma muito ruim, ele se recusa a se comunicar ou cooperar de qualquer maneira.

Flecha Mágica

Encantamento

Semelhante a uma Pedra Mágica, uma flecha mágica armazena uma má-gica até que ela seja disparada. O arquei-ro não precisa ser um mago. O usuário da flecha deve se concentrar no tempo apropriado para operar para “armar” a mágica. Isso não pode ser simultâneo ao apontar o arco e não é reduzido por NH elevado (mas veja Flecha Mágica Rápida, abaixo). Uma flecha mágica não usada desarma depois de 1 minuto. A mágica é ativada quando a flecha atinge um objeto sólido; faça um teste contra o NH efetivo do encantador da flecha. Se o teste for bem sucedido, a mágica é ope-rada. Se for uma falha normal, a mágica é simplesmente desperdiçada. Falhas críticas será usada a *Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas* (pág. 7). Se a flecha é disparada sem a concentra-ção necessária, a mágica é perdida, mas a flecha ainda causa dano normal.

A energia da mágica está incluída no encantamento. O arqueiro não precisa (e não pode) fornecer energia para ope-rar a mágica ou mantê-la. Da mesma forma, o arqueiro não pode cancelar a mágica uma vez operada, embora o mago possa especificar uma duração mais curta que a normal, e também pode investir energia extra para que a mágica se mantenha.

A ponta de uma flecha mágica deve conter uma joia no valor de $\$10 \times P^2 + \$40 \times P$, onde P é a energia máxima con-tida na mágica. A gema é destruída

quando a mágica é ativada. (O resto da flecha pode ser recuperável, mas não é mais mágica.)

Qualquer mágica que possa ser en-cantada em um item mágico pode ser colocada em uma flecha mágica, exceto mágicas de Bloqueio, Encantamento, Toque ou mágicas cuja descrição do item mágico especifica que “deve to-car”. Note que algumas mágicas per-missíveis são inúteis (por exemplo, Acalmar Animal), uma vez que o ar-queiro deve acertar o alvo com uma flecha. Encantos podem ser colocados na própria flecha normalmente, incluindo encantamentos limitantes.

A única decisão que o arqueiro pode tomar é o que ele está mirando. Se a mágica requer um objetivo, qualquer um que a flecha acertar será o objeti-vo. (Se não for um objetivo legal — por exemplo, uma parede de madeira para Cegar — a mágica é perdida.) O que constitui um “objeto sólido” pode exi-gir o julgamento do Mestre (por exem-plo, gotas de chuva não são suficientes para acionar a mágica). Se for uma mágica de Área, o ponto de impacto é o centro da área. Se for uma mágica de Projétil, o efeito é como se o projétil acertasse o alvo. Se a mágica cria um objeto, o objeto aparece o mais próxi-mo possível do ponto de impacto. Se a mágica normalmente afetaria tanto um objetivo quanto o operador (por exem-plo, Controle de Animal, o arqueiro é tratado como o operador. Se a mágica requer um alvo humano, a mágica ain-da funciona mesmo que a flecha atinja a roupa em vez da pele. O mago especi-fica todo o resto: duração, área, efeito preciso, etc.

Analisar Mágica pode revelar qual mágica uma flecha mágica contém, quanta energia foi investida e assim por diante (uma pergunta por opera-ção). As flechas destinadas ao mercado de consumo são geralmente codificadas por cores.

Custo de energia para criar: 30 vezes o custo de operação da mágica conti-da, incluindo o custo de manutenção, se desejado, desde que o item seja uma flecha ou um virote de besta.

O Mestre pode decidir que esta mágica pode funcionar em outros tipos de projéteis (por exemplo, balas). Se sim, para esses projéteis, multiplique o custo da operação da mágica contida em 1/10 da Max do projétil, em vez de 30. Se o projétil passar além do Max (por exemplo, se disparado de uma arma mais poderosa) a mágica é desperdiçada. (Esta última regra não se aplica a flechas e virotes.) Note que a necessidade de uma joia ainda se aplica a balas!

Pré-requisito: Pedra Mágica.

Flecha Mágica Vazia (MD)

Encantamento

Este encantamento cria uma flecha mágica sem mágica armazenada. Em vez disso, qualquer operador pode, em uma data posterior, colocar uma mágica na flecha mágica vazia, e depois usá-la como se fosse uma flecha mágica normal.

As flechas mágicas vazias têm capacidade, representando o custo de energia da maior mágica que elas podem

suportar. Quando um operador deseja usar a flecha, ele opera a mágica normalmente, mas a direciona para a flecha. Se a mágica for muito grande para a flecha, será desperdiçada. Depois que a flecha foi preenchida, ela deve ser usada dentro de um dia (pelo operador ou outra pessoa), ou a mágica se dissipa sem causar dano, tornando a flecha vazia novamente.

Todas as outras regras para flechas mágicas também se aplicam a flechas mágicas vazias, com uma exceção. Se o operador da mágica também for o arqueiro, ele pode determinar seu efeito no momento do disparo e mantê-la normalmente. (Ele não pode colocar mais ou menos energia de operação na mágica ao atirar; a energia de operação deve estar na flecha.)

Custo de energia para criar: 30 vezes a capacidade desejada. As regras de Flechas Mágicas para outros projéteis também se aplicam à Flecha Mágica Vazia.

Pré-requisito: Flecha Mágica.

Flecha Mágica Rápida

Encantamento

Esta mágica só pode ser operada em projéteis encantados com Flecha Mágica. Como o encantamento da Velocidade, reduz o tempo que o arqueiro deve se concentrar para ativar a mágica contida. Cada nível de Flecha Mágica Rápida reduz o tempo de concentração. Se o tempo for reduzido para menos de 1 segundo, não é necessária concentração.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Velocidade	Custo
1	50
2	100
3	200

Dobre o custo para cada ponto adicional. Pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisitos: Velocidade, Flecha Mágica.

ENCANTAMENTOS DE ARMADURAS

Essas mágicas só funcionam em roupas, armaduras e escudos. Elas estão sempre ativas e são excelentes para proteção. A desvantagem é que quando o item está bastante danificado, a mágica também desaparece. Acompanhe o número de vezes que o item é penetrado por golpes inimi-

gos. Quando for penetrado (RD×5) vezes, usando RD natural, estará danificado o suficiente para que o encantamento saia. Se a roupa não tiver RD natural — por exemplo, uma camisa de algodão encantada em armadura — ela perde o poder após a quinta penetração.

Reparos comuns podem consertar o item, mas não contam com o número de penetrações para fins de decidir quando o encantamento passa. No entanto, a mágica Reparar restaura o item ao seu estado original.

Os custos de energia listados são para uma armadura completa; peças de armadura individuais custam uma fração do preço do traje completo (veja caixa de texto).

Preços de Armadura Peça por Peça

Peça de Armadura	Percentual do Custo Listado
Traje Completo	100%
Tronco e Órgãos Vitais	50%
Virilha	10%
Pescoço	2,5%
Braços	15%
Pernas	30%
Mãos	5%
Pés	7,5%
Cabeça (Crânio e Rosto)	10%
Crânio	5%
Rosto	5%



Fortificar

Encantamento

Aumenta a RD de roupas ou uma armadura.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Bônus na RD	Custo
+1	50
+2	200
+3	800
+4	3.000
+5	8.000

A mágica pode ser reformulada para fortalecê-la, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisito: Encantar.

Desviar

Encantamento

Adiciona um bônus de defesa à armadura, roupa, escudo ou arma. Isso adiciona a todos os testes de defesa ativos feitos pelo usuário.

Custo: Veja a tabela abaixo.

BD	Custo
+1	100
+2	500
+3	2.000
+4	8.000
+5	20.000

Esta mágica pode ser reformulada para fortalecê-la, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisito: Encantar.

Reduzir o Peso

Encantamento

Torna as armaduras ou escudos mais leves e fáceis de transportar. O objetivo fica mais leve somente quando está realmente sendo usado. Armadura em uma mochila ainda teria seu peso total.

Custo de energia para criar: 100 para reduzir o peso do item em 25%. 500 para cortar seu peso pela metade.

Pré-requisito: Encantar.

Escudo Dançante

Encantamento

Um escudo encantado com esta mágica protege seu dono como se fosse empunhado por alguém invisível. O escudo tem Escudo-16, Velocidade Básica 5 e ST igual ao Poder do encantamento (para fins de contusão). Segue as instruções de seu dono sobre qual lado deve ser guardado mentalmente ou por voz. Se o dono é nocauteado, o escudo continua protegendo-o da melhor maneira possível. Se o dono morrer, o escudo cai no chão.

O escudo pode bloquear dois ataques diferentes por turno, independentemente das ações de seu dono (para que o dono possa bloquear qualquer golpe causado pelo escudo, por exemplo). O escudo pode ser instruído a golpear (pág. MB406), caso em que seu dono perderá a proteção do escudo até o começo de seu próximo turno (o escudo não se deslocará mais do que dois metros do dono até o golpe).

O escudo pode ser atacado com uma penalidade de seu BD-4. A defesa do escudo será um Bloqueio (usando Escudo/2) ou uma Esquiva (usando Velocidade); ele não recebe nenhum bônus de BD por si mesmo. O escu-

do também pode ser capturado ou ensacado (padrão para acertar). Se o escudo recebe uma falha crítica ou é atingido por um acerto crítico, fica *atordoado* e fora da luta até que seu dono agarre e o "acorde" (uma manobra Preparar). O escudo perde sua mágica se for destruído; se penetrado por uma arma perfurante, perde um ponto de Poder, Perícia Escudo e Velocidade Básica cada um. Como sempre, se o Poder cai abaixo de 15, o item deixa de funcionar.

Custo de energia para criar: 250 por 0,5 kg de peso do escudo (mínimo de 0,5 kg). Dobre o custo para encantar um escudo com Velocidade 6 ou Perícia 18. Quadruple o custo para obter os dois. Esta mágica pode ser reformulada em um nível mais alto, como em Precisão (pág. 65), para melhorar ou reparar o Escudo.

Pré-requisitos: Encantar e Objeto Dançante.

Escudo Protetor

Encantamento

O escudo encantado permite ao seu portador bloquear mais habilmente; cada nível de encantamento concede ao usuário +1 para Bloquear, até um máximo de +3. A mágica não pode ser combinada com o Escudo Dançante.

Custo de energia para criar: 500 para +1 para Bloquear, 1.000 para +2 e 2.000 para +3.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Bônus ao Bloqueio	Custo
+1	50
+2	1.000
+3	2.000

A mágica pode ser reformulada em um nível mais alto como em Precisão (pág. 65).

Pré-requisitos: Encantar e Graça.



ENCANTAMENTOS LIMITANTES

Tais encantamentos limitam a maneira como os objetos encantados funcionam. O Mestre deve certificar-se de que ele receba os detalhes por escrito, para evitar discussões sobre quando ou como um objeto pode funcionar. Como essas mágicas apenas limitam o modo como outras mágicas funcionam, elas nunca adicionam um custo de energia para o usuário.

Os encantamentos limitantes são difíceis de remover. Denominar, Senha e Eliminar não podem ser removidos, a menos que as mágicas que eles limitam também sejam removidas. Limite e Conexão resistem à remoção com um bônus de +5, e qualquer falha pode ser tratada como “crítica”. Isso pode remover todas as mágicas do objeto, fortalecer o limite ou ter qualquer outro resultado que o Mestre considere inconveniente para o mago desastrado.

Se um item foi encantado com múltiplas mágicas, incluindo uma ou mais mágicas limitadoras, o mago que operar cada nova mágica determina se ela governa (ou se é governada por) mágicas anteriores. Por exemplo, uma determinada espada pode ter +3 contra orcs para qualquer usuário, mas age como uma Espada Dançante apenas para quem sabe seu nome.



Limite

Encantamento

O objeto encantado funciona apenas para o usuário, ou classe de usuários, especificado pelo operador quando Limite é operada. Essa classe de usuários pode ser tão simples ou complexa quanto o operador desejar. Uma mágica Limite pode afetar todas as mágicas do objeto ou apenas algumas delas.

Custo de energia para criar: 200.

Pré-requisito: Encantar.

Denominar

Encantamento

Dá um nome mágico para um objeto encantado. A mágica do objetivo funciona apenas para alguém que

sabe seu nome. O usuário deve falar o nome do objeto na primeira vez que tentar usá-lo, para mostrar que sabe o nome.

Custo de energia para criar: 400 ou 200, se o nome estiver escrito no objeto. Deve ser legível (decisão do Mestre). Pode ser pequeno, oculto ou até mesmo disfarçado, mas uma pessoa que examina o objeto deve ser capaz de vê-lo. Esta cláusula é uma das principais razões para a popularidade de línguas mortas e obscuras entre os magos — escrever o nome do seu objeto em uma língua extinta é quase tão seguro quanto não escrevê-lo, e muito mais barato.

Pré-requisito: Encantar.

Senha

Encantamento

O reverso do encantamento Denominar. Um item mágico com uma Senha, funciona a não ser que a Senha seja pronunciada. Nesse caso, o objeto ficará inerte até a próxima vez que seus poderes forem normalmente invocados — ou por um minuto (escolha da pessoa que fez o item). Um objeto pode ter algumas mágicas com senha e outras sem. Os detalhes, claro, dependem da mágica.

Exemplos: (a) um anel mágico que dá o poder de voar — mas coloca o usuário em Animação Suspensa a menos que a senha seja usada; (b) um Pentagrama que pode ser “desligado” com uma palavra; (c) uma Espada Dançante

te que para de girar por um minuto se a senha for dita.

Custo de energia para criar: 400. Reduza pela metade esse custo se a senha estiver escrita no objeto (deve ser legível).

Pré-requisito: Encantar.

Conexão

Encantamento

O mesmo que na descrição do “Objeto” em Metamágicas, págs. 131–132.

Sintonizar

Encantamento

Este encantamento limitante, um derivado de Eliminar, faz um item mágico funcionar melhor contra um alvo específico. Ele funciona em qualquer mágica Resistível, proporcionando

uma penalidade no teste de resistência do alvo. Se encantado em um item mágico antes da mágica ser afetada, o custo para encantar a mágica afetada é reduzido pela metade.

O mago deve possuir algo conectado ao alvo. A precisão da representação simbólica determina a penalidade para o teste de resistência.

Em todos os casos, exceto no último, a representação deve ser incorporada ao item mágico, embora não precise permanecer intacto (por exemplo, uma fita de vídeo pode ser esmagada em pó). Se o alvo estiver presente, presumivelmente ele foi enganado quanto ao propósito do encantamento, ou concordou com isso por razões mais com-

plexas (por exemplo, ele está preocupado que ele possa ficar furioso no futuro).

A desvantagem desse encantamento é que, quando o objeto é usado contra outros alvos, eles recebem um bônus de +5 no seu teste de resistência. Um Encantamento Sintonizar não pode ser removido de um objeto, a menos que o encantamento ou encantamentos que ele controla sejam removidos primeiro.

Custo de Energia para operar: 100.

Pré-requisito: Eliminar.

Representação Simbólica	Penalidade
Mínima (ilustração)	-2
Pequeno pertence/peça de roupa	-4
Fios de cabelo ou lascas de unha	-5
Fotografias ou amostra sanguínea	-6
Amostra do DNA ou vídeo	-7
Alvo está presente durante o encantamento	-8

INSTRUMENTOS MÁGICOS

Itens encantados com essas mágicas podem ser usados apenas por magos. Todas essas mágicas estão sempre ativas.

Gema de Energia

Encantamento

Infunde mana em um objeto para ser usada posteriormente por um mago. Tradicionalmente, uma pedra preciosa serve como o objetivo desta mágica (por esse motivo, “Gema de Energia” é a palavra genérica para um objeto contendo mana armazenado), mas qualquer objeto pode potencialmente ser usado. Qualquer mago que esteja tocando uma Gema de Energia pode pegar qualquer ou toda a energia que ela contém, usando-a em vez da energia do próprio corpo para operar uma mágica.

Cada Gema de Energia tem uma “capacidade”. Esta é a quantidade máxima de energia que pode conter. Como um mago só pode usar uma Gema de Energia de cada vez, uma Gema de Energia grande é mais útil que um punhado de pequenas. Uma grande Gema de Energia pode ser usada para operar uma grande mágica; um grupo de pequenas pode ser usada uma de cada vez para ajudar a manter uma mágica, mas não pode ser usada de uma só vez.

Uma Gema de Energia “recarrega” a si mesmo após o uso, absorvendo mana da área ao redor. A taxa de recarga varia de acordo com o nível de mana da área.

Mana Local Ritmo de Recarga

Nulo	Nenhum
Baixo	1 ponto/semana
Normal	1 ponto/dia
Alto	1 ponto/12 horas
Muito Alto	1 ponto/6 horas

Uma Gema de Energia não recarrega se estiver dentro de dois metros de uma Gema de Energia maior. Pedras do mesmo tamanho dividem a mana disponível e recarregam em velocidade menor. Este fato lamentável significa que o proprietário de várias Gemas de Energia deve deixar algumas delas fora de sua vista para tê-las recarregadas!

Uma Gema de Energia é encantada um passo de cada vez. A primeira vez que a Gema de Energia é operada em um objeto, ela se torna uma Gema de Energia não carregada com capacidade de 1. Cada operação adicional aumenta sua capacidade em 1. Assim, 15 operações criariam uma Gema de Energia com uma capacidade de 15. Mas observe que com essas muitas operações, haveria uma chance cumulativa de quase 1 em 4 de que uma falha crítica seria atingida em algum momento, destruindo a pedra. Para 60 operações sucessivas, a chance cumulativa de falha crítica é de 2 em 3!

Além disso, cada falha comum durante a operação coloca algum tipo de “peculiaridade” mágica na pedra. Assim, é possível trabalhar por meses e acabar com uma Gema de Energia de 20 energias que cheira a peixe e só pode ser usada às quartas-feiras...

Isso faz com que grandes pedras sem falhas graves sejam mais valiosas que outras com a mesma força. As peculiaridades de uma Gema de Energia são definidas pelo Mestre e podem ser usadas como uma ferramenta para o equilíbrio da campanha. A maioria delas será peculiar; limitações arbitrárias sobre como a pedra pode recarregar (por exemplo, apenas quando banhada em sangue de morcego) ou como ela pode ser usada (por exemplo, apenas em mágicas do Fogo; somente por uma virgem de olhos verdes; por ninguém usando um chapéu). Um erro grave afeta o usuário da pedra (por exemplo, torna-o mudo por uma hora).

O operador sabe se a sua mágica falhou, mas não o que sua Gema de Energia tem agora. A mágica Analisar Mágica pode determinar as peculiaridades que uma Gema de Energia possui. Dois fracassos seguidos indicam que não há mais crescimento possível para essa gema.

Qualquer objeto pode ser usado para produzir uma Gema de Energia. No entanto, é mais fácil encantar uma Gema de Energia usando um item com valor intrínseco. O custo para operar uma Gema de Energia é *quadruplicado* se o item a ser encantado tem um valor menor que $10 \times P^2 + 40 \times P$, onde P é a capacidade alvo da Gema de Energia. Esta é uma das razões pelas quais as gemas são populares; uma pedra valiosa é compacta e durável.

Uma Gema de Energia não é carregada quando é criada (embora, se já continha energia, essa energia não será afetada por uma operação para aumentar sua capacidade). A energia de uma Gema de Energia não pode ser usada para outros encantamentos nessa pedra — uma Gema de Energia não pode ser usada para ajudar a se encantar!

Custo de energia para cada operação: 20.
Pré-requisito: Encantar.

Gemas de Energia “Dedicadas”

Se uma Gema de Energia é anexado a um objeto antes que esse objeto seja encantado, a Gema de Energia se torna parte do item mágico. É então uma Gema de Energia “dedicada”. O usuário do objeto pode aproveitar sua energia, mas apenas para alimentar as mágicas operadas por ou através desse objeto.

Se uma Gema de Energia dedicada for removida de um item mágico, o item mágico é automaticamente quebrado e perde seu encantamento, mas a Gema de Energia está intacta e se torna uma Gema de Energia “normal” novamente. (É claro que, se a Gema de Energia estiver embutida no objeto de alguma forma — por exemplo, definida em um anel mágico — um teste de perícia bem-sucedido pode ser necessário para removê-la sem quebrá-la.)

A vantagem de uma Gema de Energia dedicada é que sua energia, sendo especificamente canalizada, é usada com eficiência duas vezes maior. Uma Gema de Energia dedicada de um ponto dá dois pontos

de energia (mas ainda recarrega em um dia em uma área de mana normal).

Gemas de Energia “Exclusivas”

Um objeto também pode ser feito com uma Gema de Energia embutida, de tal forma que somente Gema(s) de Energia integral(is) possa(m) ser energizada(s). Isso é feito exatamente como para Gemas de Energia dedicadas, mas a energia de uma Gema de Energia exclusiva é três vezes mais eficiente — ou seja, uma Gema de Energia exclusiva de um ponto fornece três pontos de energia, mas o objeto é inútil até que a pedra seja recarregada.

Gemas de Energia de Uma Só Escola

Esta é uma variação que segue todas as regras normais da Gema de Energia. Uma Gema de Energia de Uma Só Escola é encantada de tal forma que pode fornecer energia apenas para as mágicas de uma determinada escola. Gemas de Energia de Uma Só Escola não podem ser Dedicadas ou Exclusivas.

A vantagem de uma Gema de Energia de Uma Só Escola é que cada operação exige apenas 12 de energia, não 20.

Pedra de Mana (MD)

Encantamento

Uma Pedra de Mana é uma Gema de Energia não recarregável. Use todas as regras normais da Gema de Energia (limites por valor, etc.), exceto que uma Pedra de Mana não recarrega seu poder

— embora o item possa ser reencantado com múltiplas aplicações da mágica. Se uma Pedra de Mana adquire “peculiaridades” no encantamento, as peculiaridades (naturalmente) devem ser apropriadas para um objeto não-carregável (sem detalhes sobre as limitações de recarga!). As Gemas de Mana não têm efeito sobre a taxa de recarga das Gemas de Energia próximas.

Custo de energia para criar: 5. Cada operação carrega a pedra com um único ponto de energia.

Pré-requisito: Encantar.

Cajado

Encantamento

Encanta um cajado mágico — veja *Cajados Mágicos* (pág. 13) para detalhes. Embora muitos itens mágicos devam estar na forma de varinha ou cajado, eles não precisam ter essa mágica neles. Muitos magos usam vários Encantamentos Limitantes para que outros não possam usar seus cajados — mas isso não é automático.

Custo de energia: 30.

Pré-requisito: Encantar.

Item

Qualquer pedaço de material orgânico em forma de bastão (madeira, osso, marfim, etc.) com até 2 metros de comprimento. Pode ser decorado com outros materiais, como pedras preciosas e metais preciosos. Um pequeno cajado é frequentemente chamado de “bastão” e um cajado curto e fino, uma “varinha”.

Homúnculo

Encantamento

Faz crescer uma imagem em miniatura da sua carne. Esta imagem, chamada de homúnculo, tem ST 1, DX 0 e não tem IQ ou HT. Deve ser mantida dentro de uma garrafa de vidro e ser alimentada com pelo menos 1 PV de sangue humano por dia para permanecer viva. Se a garrafa estiver quebrada ou submetida a calor intenso ou luz, o homúnculo morre.

Sempre que ele desejar, o operador pode mover seu espírito para o homúnculo, não importa quão longe esteja (conforme *Possessão*, pág. 49), a um custo de energia de 4 para o primeiro minuto e 2 para cada minuto daí em diante. Ele pode então observar e se comunicar com qualquer um na presença do homúnculo. Embora o operador possa operar mágicas pelo homúnculo (usando sua própria energia), ele não pode realizar nenhuma ação física, uma vez que o homúnculo está preso dentro da garrafa. O operador pode retornar ao seu corpo original à vontade.



Se um mago hostil ganha posse de um homúnculo vivo, ele pode operar mágicas de Comunicação e Empatia com o criador do homúnculo sem penalidade! O criador também resiste a tais mágicas com uma penalidade de -5 quando operada através do homúnculo. Um homúnculo é, portanto, uma grande vulnerabilidade e é confiada apenas aos mais fiéis funcionários.

O operador pode possuir vários homúnculos; ele pode mover seu espírito para apenas um de cada vez. Enquanto “fora”, o corpo do operador é muito vulnerável e deve ser protegido.

Custo de energia para criar: 800.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Transmissão Mental.

Efígie (MD)

Encantamento

Um mago pode encantar uma efígie, uma estátua em tamanho natural de si mesmo, que atrai mágica hostil dirigida a ele para a estátua. Como Malefício, Efígie é uma mágica duradoura, que continua até que sua Resistência seja reduzida a zero. Toda vez que uma mágica ataca o criador da efígie, a efígie resiste com sua Autonomia atual, modificada pela distância que o separa dela (use os Modificadores de Longa Distância, pág. 14). Se a efígie for bem-sucedida, a mágica afetará a ela em vez de seu criador.

O Mestre deve decidir o que constitui uma mágica “hostil”; por exemplo, Toque Mortal é, mas a Leitura da Mente não é. Mágicas redirecionadas que não têm efeito sobre estátuas inanimadas (como Paralisar Membro ou Visão da Morte) ao invés disso, “atacam” o encantamento. A efígie então resiste com sua Autonomia atual. Todos esses ataques bem sucedidos reduzem a Autonomia da efígie por um; quando a Autonomia da efígie cai abaixo de 0, ela deixa de funcionar. Uma falha crítica pela efígie ou um sucesso decisivo pela mágica atacante também quebra o encantamento, assim como a destruição física. Um encantador só pode ter uma efígie por vez.

Custo de energia para criar: 1.000.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Encantar, Resguardar e Proteção.

Pedra da Alma (MD)

Encantamento

Ao transferir sua força vital para uma Pedra da Alma, um mágico se torna imortal. Embora seu corpo ainda possa estar *ferido* (queimado, cortado, esmagado...), ele não pode ser *morto* enquanto a pedra da alma estiver se-

gura. O operador fica imune a doenças, veneno e envelhecimento. Ele automaticamente faz todos os testes de HT para “verificações de morte” causadas por lesão. Ele ainda pode ficar inconsciente.

Se a pedra da alma é destruída, o operador morre, por isso normalmente estará escondida em um lugar muito difícil de alcançar. A morte também pode vir de algumas causas mágicas, como uma falha em Visita Planar. Note que a pedra não precisa ser literalmente um pedaço de rocha; exemplos do folclore e da ficção incluem o próprio coração do operador (removido assim que a mágica é operada, presumivelmente!), ovos e muito mais.

Pedra da Alma e Aprisionar Alma são mutuamente exclusivas.

Custo: 500. Uma tentativa; se o encantamento falhar, o operador morre!

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Encantar e Aprisionar Alma.

Bola de Cristal

Encantamento

Usada na variação Cristalomania da mágica Adivinhação. Requer uma bola de cristal sem falhas com pelo menos 5 cm de diâmetro (valor de \$1.000). Uma bola de 7,5 cm (valor de \$5.000) concede um bônus de +1 para as adivinhações. Uma bola de 10 cm (valor \$20.000) concede um bônus de +2.

Custo de energia para criar: 1.000.

Pré-requisito: Adivinhação (Cristalomania).

Lich (MD)

Encantamento

Como listada em *Mágicas de Necromancia*, pág. 159.

Espectro (MD)

Encantamento

Como listado em *Mágicas de Necromancia*, pág. 160.

Encantamento Devocional

Em alguns cenários, o encantamento não é da competência dos artesãos mágicos, mas uma consequência quase meditativa dos estudos dos homens santos. Itens mágicos são criados como parte e parcela de uma vida dedicada a um princípio superior.

Um praticante de encantamento devocional deve ser Muito Abençoado (pág. MB35), e uma disciplina de fé correspondente para sua fé escolhida, que valha pelo menos -10 pontos. Nem toda fé tem encantadores devocionais.

Encantadores devocionais não são magos e não usam nem mana nem suas próprias energias pessoais em seus encantamentos. Em vez disso, eles alimentam suas criações com pontos de personagem adquiridos através do estudo.

Cada 200 horas de oração gera 1 ponto de personagem que pode ser gasto para criar itens mágicos, a uma taxa de 1 ponto por cada 25 pontos de energia (note que isso torna o encantamento devocional tão eficiente quanto o tempo gasto com Encantamento Lento e Seguro). Horas gastas em estudo religioso acumulam pontos de personagem utilizáveis em meia velocidade, e a conduta estrita de uma vida virtuosa acumula pontos à velocidade de um quarto. Um ato meritório importante — peregrinações, entrar em um claustro, etc. — concede um ponto de personagem que pode ser usado para encantamentos.

O encantamento real usa um sistema essencialmente similar ao encantamento de símbolos (pág. 205); Os encantadores devocionais devem aprender Desenho de Símbolos ou uma perícia Muito Difícil equivalente e os símbolos necessários para encantar o objeto desejado. O processo de encantar um objeto por esse método é bastante rápido, normalmente um dia ou menos; encantadores magos são muitas vezes surpreendidos pela aparente falta de esforço com que os encantadores devocionais produzem objetos, não percebendo que décadas de prática rigorosa foram gastos para os preparativos para tal encanto. Se as jogadas de todos os símbolos forem feitas, os pontos de personagem são investidos no objeto e então o objeto é encantado. Em uma falha, os pontos não são gastos, mas o encantador não pode tentar esse encantamento novamente até que ele tenha aumentado sua habilidade em todos os símbolos pelos quais ele falhou nas jogadas; seu conhecimento era inadequado para a tarefa. Em uma falha crítica, ele *nunca* mais poderá tentar esse encantamento; o desprezo divino resistiu à tentativa.

CAPÍTULO NOVE

MÁGICAS DO FOGO

“Não dê uma de corajosa, e ninguém se machuca, está bem?” o punhal de Jack pairou a um centímetro do olho esquerdo da jovem mulher. “Mantenha suas mãos onde eu possa vê-las. Diga-me onde você guarda sua carteira.”

Com os lábios tremendo ela gaguejou algo incompreensível. Talvez ela nem falasse inglês. Jack recuou um pouco a faca quando se inclinou para mais perto. “O quê? Fale alto!”

A garota se controlou, inspirou fundo e exalou um jato de chamas no rosto de Jack. Jack estava vagamente consciente de sua própria voz berrando enquanto a dor o dominava e o mundo escurecia.

A piromante puxou a gola do suéter sobre o nariz para protegê-lo do cheiro de toucinho queimado no beco. “Não era nada.”

As mágicas desta escola lidam com o tradicional “elemento” mágico do fogo. Se o volume de um determinado fogo for importante, suponha que as chamas criadas ou controladas por mágicas do Fogo atinjam um metro e oitenta de altura. Veja *Chamas* (pág. MB429) para regras para configurar as coisas em chamas.

Atear Fogo

Comum

Produz um único ponto de calor e é usado para atear fogo a um objeto facilmente inflamável. Funciona melhor em papel e tecido e não afeta nenhum item que não queime em uma fogueira comum. Em particular, não ateará fogo a um ser vivo! Uma vez aceso, o fogo queima normalmente.

Duração: Um segundo.

Custo: Depende da quantidade de calor desejada:

1 – Como se um fósforo tivesse sido aceso sobre o objetivo. Acende uma vela, cachimbo ou pavo em um segundo.

2 – Como se alguém segurasse uma tocha sobre o objetivo. Incendeia papel ou tecido em um segundo, roupas sendo usadas em quatro segundos.

3 – Como se alguém ligasse um maçarico sobre o objetivo. Incendeia

lenha seca ou roupas sendo usadas em um segundo, couro em dois segundos e madeira pesada em seis segundos.

4 – Como se acendessem magnésio ou fósforo sobre o objetivo. Incendeia carvão em um segundo, madeira pesada em dois segundos.

O custo para manter é o mesmo que o custo original para operar.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 100; o item deve incluir um pequeno rubi no valor de \$50.

Localizar Fogo

Informação

Informa ao operador a direção e a distância aproximada do fogo significativo mais próximo ou fonte de calor intenso. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Quaisquer incêndios ou fontes de calor conhecidos podem ser excluídos se o operador mencioná-los especificamente antes de começar. O operador também pode especificar que ele está buscando um tipo específico de fogo, baseado no combustível do fogo (chama de gás natural, fogo de álcool, fogo de lenha, etc.).

Custo: 1.

Item

Uma forquilha. *Custo para criar:* 50 de energia e um pequeno rubi no valor de \$100.

Criar Fogo

Área

Preenche a área de efeito com fogo que não requer combustível (se operada no ar, produz uma esfera de fogo, que cai ao chão). Trata-se de fogo de verdade e, eventualmente, incendiará quaisquer objetos inflamáveis que tocar. Não pode ser operada dentro de rochas, inimigos, etc.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. Metade para manter. Incêndios comuns iniciados por esta mágica não precisam de manutenção.

Pré-requisito: Atear Fogo ou Localizar Fogo.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300; o item deve incluir um rubi no valor de \$200.

Extinguir Fogo

Área

Apaga todo fogo comum e mágico em sua área de efeito. Não tem efeito sobre materiais que são intrinsecamente superaquecidos — aço fundido, lava, plasma, etc.

Duração: Uma vez apagado, o fogo permanece extinto.

Custo básico: 3.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400; o item deve incluir um rubi no valor de \$300 e um ônix negro no valor de \$100.

Moldar Fogo

Área

Controla a forma de qualquer chama. Cada mudança de forma requer um segundo de concentração. Uma vez formada, a chama mantém essa forma até que a mágica expire, sem concentração. Mover uma chama requer concentração constante (a chama se move com Deslocamento 5, no turno do operador). Um fogo natural não pode se mover para um lugar que não pode queimar, mas a chama feita com a mágica Criar Fogo não precisa de combustível e pode se mover para quase qualquer lugar.



A chama moldada com esta mágica normalmente retém seu volume. Se o fogo for “espalhado” ao longo de duas vezes a área original, ele só causará metade do dano; se espalhado por três vezes sua área original, ele causa 1/3 de dano; e assim por diante.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400; o item deve incluir um rubi no valor de \$300.

Chama Fantasmagórica

Área

Cria uma área de chama imaginária. Aqueles que estão por perto sentem calor (e dor, se tocam); itens dentro parecem queimar. No entanto, a chama não se espalha e não causa danos reais. Mesmo a dor que ela cria diminui para um formigamento após o primeiro choque. Moldar Fogo e Extinguir Fogo afetam esta chama fantasma; a água não irá afetá-la.

Esta também é uma mágica de Ilusão e Criação.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1. O mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Fogo ou Ilusão Simples.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 200; deve incluir um rubi de \$100.

Resistência ao Fogo

Área

Impede a ignição de incêndios dentro da área afetada: fósforos não se acendem, a pederneira não produz faíscas e assim por diante. Não extingue um fogo trazido de fora da área da mágica, embora tal fogo deixe de acender qualquer outra coisa. Útil em qualquer lugar que o fogo seja um perigo (como em uma fábrica de pólvora, por exemplo). Qualquer tentativa mágica de acender um fogo terá uma penalidade de -5 no NH. Esta mágica não resiste ao calor intenso (como de lava ou lasers de batalha), mas impede que as armas funcionem!

Duração: 1 dia.

Custo básico: 3. Custo dobrado dá um -10 a tentativas mágicas de acender fogueiras e resiste a todo o calor menos o calor das estrelas. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Extinguir Fogo.

Item

Uma área pode ser permanentemente à prova de fogo; multiplique o custo base por 100. Uma pequena quantidade de rubi em pó deve ser usada (cerca de \$10 por ponto de energia).

Retardar Fogo

Área

Faz com que as chamas se acalmem, consumindo o ambiente (e queimando pessoas) a uma velocidade menor. O dano que as chamas causam é reduzido proporcionalmente. Esta mágica atua como uma mágica Retardar em elementais do fogo e seres com a metacaracterística Corpo de Fogo (pág. MB263). Retardar Fogo resiste ao Apressar Fogo.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para um incêndio que queima à metade da taxa normal, 3 para um incêndio que queima a 1/3 da taxa normal e assim por diante. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Extinguir Fogo.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 350 de energia, \$500 de rubi e \$500 de ônix negro.

Apressar Fogo

Comum

Torna as chamas mais quentes, consumindo o ambiente (e queimando as pessoas) a um ritmo mais rápido. O dano que as chamas fazem é proporcionalmente aumentado. Esta mágica age como uma mágica Acelerar em elementais de fogo e seres com a metacaracterística do Corpo de Fogo (pág. MB263).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para um fogo que queima o dobro, 3 para um incêndio que queima o triplo e assim por diante. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Retardar Fogo.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 375 de energia e um rubi de \$500.

Desviar Energia

Bloqueio

Desvia um ataque de energia prestes a atingir o objetivo — incluindo um ataque de arma de raio ou uma mágica Bola de Fogo ou Relâmpago. Conta como aparar para fins de combate. Se o operador não for o objetivo, aplique modificadores de

distância como em uma mágica Comum. Ataques desviados ainda podem atingir um alvo além do pretendido.

Custo: 1.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Fogo.

Jato de Chamas

Comum

Atira um jato de chamas de um punho. A cada turno, o operador joga contra DX-4 ou contra a perícia Ataque Inato para acertar e joga o dano se ele acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Trate-a como uma arma de mão — uma espada flamejante sem a espada — mas não pode aparar! Esta é uma mágica maravilhosamente chamativa, bom para shows de mágica, combate corpo a corpo, queimar através de cordas, etc. O operador pode lançar a mágica quantas vezes ele tiver mãos e ter um Jato de Chamas em cada mão; um Jato de Chamas na mão “inábil” do operador sofre a penalidade de -4 para acertar.

Para uma ação cinematográfica de duelo de magos, o Mestre pode permitir que um Jato de Chamas pare outro Jato de Chamas. Isso permite que os magos do fogo dualem *mano a mano*, que alguns grupos podem preferir ao operar e esquivar em um duelo de mágica mais típico.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3 pontos. Causa 1d de dano para cada ponto colocado na mágica. A distância do jato em metros é igual ao número de dados. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Criar Fogo e Moldar Fogo.

Item

Joias. *Custo de energia para criar:* 800; deve incluir \$500 em ouro e \$300 em rubis. Utilizável apenas por magos.

Fumaça

Área

Cria uma área de fumaça densa. Até mesmo a espessura de um metro dessa fumaça bloqueia a visão. Até que se dissipe, tem o efeito de gás lacrimogêneo (qualquer um que falhe em um teste de HT não pode fazer nada além de tossir e chorar). A fumaça é um pouco quente e sobe lentamente (cerca de meio metro por segundo). A taxa de dissipação depende da área e da presença do vento; dentro de casa, geralmente dura até que a mágica expire, mas ao ar livre em um dia de ventania pode durar apenas 10 segundos ou mais.

Duração: 5 minutos, exceto em áreas com muito vento.

Custo básico: 1. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Moldar Fogo e Extinguir Fogo.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 50.

Calor

Comum

Aumenta a temperatura de um objeto. Não produz necessariamente fogo, embora a maioria das coisas se queime se for suficientemente aquecida. O calor será irradiado normalmente. (Use isso como uma diretriz para efeitos jogáveis — não tente transformar a magia em um exercício de física!)

Qualquer mago que planeje fazer uso extensivo dessa magia deve se armar com uma lista de pontos de fusão de vários materiais. A magia pode ter desvantagens. Se o operador estivesse na cadeia, ele poderia derreter as barras para fugir... mas o calor irradiado provavelmente o incomodaria primeiro.

Duração: 1 minuto. Cada minuto aumenta a temperatura do alvo em 10°. A temperatura máxima possível com esta magia é de 1.500°.

Custo: 1 para um objeto até o tamanho de um punho, 2 para um objeto até 0,75 m³, e 2 a cada 0,75 m³ para um objeto maior. A mudança de temperatura pode ser dobrada para 20° por minuto pelo dobro do custo, triplicada para 30° por minuto pelo triplo do custo e assim por diante. Custos de aquecimento mais lentos não são menores. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Criar Fogo e Moldar Fogo.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400; o item deve incluir um rubi no valor de \$300.

Frio

Comum

O inverso do calor (acima). Pode reduzir a temperatura de qualquer objeto para zero absoluto, se mantido por tempo suficiente.

Duração, Custo e Tempo de operação: Exatamente como para Calor, exceto que cada minuto *reduz* a temperatura do alvo em 10°.

Pré-requisito: Calor.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400; os itens devem incluir um rubi de \$300 e uma safira de \$300.

Chuva de Fogo

Área

Gotas de fogo chovem do céu para a área de efeito, causando 1d-1 de dano por fogo por segundo a todos dentro dela. Criaturas sob a Chuva de Fogo recebem dano em seus próprios turnos; se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano é reduzido pela metade (arredondado para baixo).

A magia só pode ser operada ao ar livre. Armadura protege da maneira usual. Um escudo com um BD de 2 ou melhor pode ser segurado em cima para bloquear as chamas, mas pode levar dano (pág. MB484). Isto requer duas mãos e uma ação Preparar, e consegue automaticamente proteger o personagem uma vez que o escudo esteja preparado para cima, mas isso o *desprepara* de suas funções normais de proteção!

Objetos inanimados, como prédios, protegem com sua RD, mas algumas estruturas (consulte *PV e RD de Estruturas*, pág. MB558) podem ser danificadas ou incendiar-se.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para operar (mínimo 2). Mesmo custo para manter. Pelo dobro do custo básico, a chuva de fogo causa 2d-2 por segundo!

Tempo de operação: Um minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Criar Fogo.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 600.

Imunidade ao Fogo

Comum

O objetivo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue se tornam imunes aos efeitos do calor e do fogo (mas não da eletricidade).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter. Duplique o custo se o objetivo deve resistir a um alto-forno ou vulcão; o custo triplica se o objetivo tiver que resistir ao calor de uma estrela, bomba nuclear, etc. Somente o primeiro nível de proteção é necessário contra magias do tipo de combate.

Pré-requisito: Resistência ao Fogo.

Item

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800; deve incluir um rubi no valor de \$500 e um ônix negro no valor de \$200.

Imunidade ao Frio

Comum

O objetivo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue se tornam imunes aos efeitos do frio e do congelamento (mas *não* do gelo caindo, das lanças mágicas de gelo, etc.).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter. Dobre o custo se o objetivo deve resistir a frio de -20° ou mais; triplique o custo se o objetivo tiver que resistir ao frio do zero absoluto.

Pré-requisito: Calor.

Item

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 800 de energia, uma esmeralda de \$500 e um ônix negro de \$200.

Tepidez

Comum

O objetivo permanece confortavelmente quente no tempo frio, evitando o risco de congelamento ou hipotermia. Isso efetivamente aumenta a “temperatura local” do objetivo em 15° C em direção à sua zona de conforto (pág. MB95). A magia não oferece proteção contra ataques de frio mágico como Congelamento.

Esta também é uma magia de Proteção e Aviso.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Calor.

Item

Roupas, cajado, joias ou cobertor; afeta apenas o usuário (dono, no caso do cajado). *Custo de energia para criar:* 200.

Bola de Fogo

Projétil

Lança uma bola de fogo de uma mão. Isto tem 1/2D 25, Max 50, Prec. 1. Quando atinge algo, desaparece em uma nuvem de chamas. Esta magia é susceptível de incendiar alvos inflamáveis.

Custo: Qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. A bola de fogo causa 1d de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Criar Fogo e Moldar Fogo.

Item

Cajado ou varinha — a bola é disparada a partir da ponta do item. *Custo de energia para criar:* 800; deve incluir um rubi no valor de \$400. Utilizável apenas por magos.

Bola de Fogo Explosiva

Projétil

Cria uma bola de fogo que afeta tanto o alvo quanto as coisas próximas. Ela tem 1/2D 25, Max 50, Prec. 1. Pode ser lançada em uma parede, chão, etc. (com um bônus de -4 para acertar) para capturar inimigos na explosão. O alvo e qualquer um mais próximo do alvo que um metro recebe dano total. Os mais afastados dividem o dano em três vezes a distância em metros (arredondado para baixo).

Custo: Qualquer quantia até duas vezes o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. A bola de fogo causa 1d de dano por queimadura a cada 2 pontos de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Bola de Fogo.

Item

Cajado ou varinha — a bola é disparada a partir da ponta do item. *Custo de energia para criar:* 1.200; deve incluir um rubi no valor de \$500. Utilizável apenas por magos.

Chama Essencial

Área

Como Criar Fogo, exceto que o fogo criado é a essência mágica do fogo. Qualquer mago pode dizer a diferença olhando. Não pode ser extinto por água comum ou mágica comum, mas apenas por uma quantidade similar de Água Essencial ou por Anular Mágica. Chama Essencial causa +1 de dano a qualquer um que ela queime (+2 para criaturas aquáticas).

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3. 2 para manter. Esta chama inflama todos os materiais inflamáveis, e toda a chama permanece essencial enquanto a mágica for mantida. Se a mágica não for mantida, quaisquer materiais que forem inflamados continuarão a queimar com chama comum.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos seis outras mágicas do Fogo.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 800; deve incluir um rubi de \$400.

Arma Flamejante

Comum

Faz com que qualquer arma arda em fogo, o que não prejudica o usuário, mas permite que a arma cause +2 de dano a inimigos ou objetos inflamáveis (depois de penetrar na armadura e acrescentar outros bônus). Armas de metal não são danificadas; as de madeira se tornam cinzas assim que a mágica termina. A arma também libera luz como uma tocha.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Calor.

Item

Uma arma que arde sempre que usada, sem custo de energia para o usuário. *Custo de energia para criar:* 750; um rubi de \$400 deve ser colocado na arma.

Projéteis Flamejantes

Comum

Como Arma Flamejante, mas operada em uma arma de projétil. A própria arma adquire uma aparência brilhante e ardente. Qualquer projétil dispara em chamas, causando +2 de dano conforme Arma Flamejante; queima em cinzas depois de atingir um alvo ou após 10 segundos, o que ocorrer primeiro.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter. O custo dobra se os projéteis a serem disparados forem de pedra ou metal.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Arma Flamejante.

Item

Uma arma de projétil que dispara projéteis flamejantes sempre que usada, sem custo de energia para o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000; um rubi de \$500 deve ser colocado na arma.

Armadura Flamejante

Comum

O objetivo está envolto em chamas sem sentir qualquer desconforto — ele, e qualquer coisa que ele carregue, está sob uma mágica básica de Resistência ao Fogo. As chamas fornecem a iluminação usual e calor para o ambiente. Os ataques corpo a corpo contra o objetivo provocam um ponto extra de dano por fogo.

Qualquer ataque corpo a corpo que acerte o objetivo desencadeia uma reação de 1d ao longo da arma contra o inimigo. Este ataque atinge automaticamente a mão que segura a arma se o alcance da arma for 1 ou menos. Se o objetivo agarrar ou for agarrado, o inimigo recebe dano por queimadura de 3d, mas a mágica será quebrada.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Resistência ao Fogo e Jato de Chamas.

Item

(a) Cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 600; deve incluir \$300 em rubis. (b) Capa ou armadura. Só afeta o usuário. Quando ativada, a capa parece literalmente tecida de chamas; ela protege contra ataques pelas costas e dos lados, mas não pela frente, a menos que seja empunhada como um manto leve (veja *Capa*, pág. MB186). *Custo de energia para criar:* 700 para a capa, 1.000 para armadura.

Nuvem de Fogo

Área

Cria uma nuvem rodopiante de chamas e brasas de fogo. Não bloqueia a visão, mas inflige dano por queimadura a todos dentro dela. Criações na nuvem recebem dano em seus próprios turnos. Se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano é reduzido pela metade (arredondado para baixo). Armadura protege normalmente. Somente materiais altamente inflamáveis podem pegar fogo.

Duração: 10 segundos.

Custo básico: 1 a 5; a nuvem inflige 1 ponto de dano por segundo para cada ponto de energia colocado no custo base. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 a 5 segundos, dependendo do custo base.

Pré-requisitos: Moldar Ar e Bola de Fogo.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 175 de energia e um rubi de \$500.

Sopro de Fogo (MD)

Comum

Semelhante ao Jato de Chamas, exceto que a chama sai da boca do operador. Sopro de Fogo não pode ser mantida, e cada ponto de energia compra 1d+1 de dano ao invés de 1d. O operador joga para atacar com DX-2 ou a perícia Ataque Inato. Isso conta como uma ação; o operador deve estar de frente para o alvo. Nenhum gesto de mão é necessário para operar esta mágica; certos movimentos dos lábios e da língua são feitos em seu lugar. Assim, Sopro de Fogo pode ser operada “sem mãos” em qualquer nível de habilidade.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Jato de Chamas e Resistência ao Fogo.

Item

Joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000; deve incluir \$500 em ouro e um rubi de \$500.

Toque Candente

Toque

Envolve a mão do operador em chamas. O primeiro alvo atingido depois que a mágica é operada sofre 1d de dano por fogo para cada ponto de energia que o operador colocar na mágica. Armadura não protege, mas RD natural sim.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos seis mágicas do Fogo, incluindo Calor.

Item

Cajado, varinha ou luva. O item deve tocar no objetivo. *Custo de energia para criar:* 300.

Corpo de Chamas (MD)

Comum; Resistível com HT

O objetivo ganha a metacaracterística Corpo de Fogo (pág. MB263) enquanto a mágica durar. Roupas (até 3 kg) também se tornam fogo, mas perdem qualquer poder mágico que elas possam ter. Ele não pode carregar nada enquanto estiver nesta forma.

Elemental do Fogo Pequeno

Este é o elemental do fogo básico convocado operando Convocar Elemental da Terra com o custo mínimo de energia de 4. Mais energia colocada na mágica invoca um elemental mais poderoso. Geralmente, isso significa simplesmente um elemental maior; 1 ponto de energia é igual a 1 ponto adicional de ST, 5 PV ou 2 pontos de RD. No entanto, o Mestre pode optar por construir um elemental mais exótico, adicionando traços incomuns ao modelo a seguir, ou trabalhando um a partir do zero.

Elemental do Fogo Pequeno

40 pontos

Modificadores de Atributos: ST-2 [-20]; DX-1 [-20]; IQ-2 [-40]; HT-3 [-30].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1; PV +2 [4].

Vantagens: Ataque de Queimadura 2d (Sempre Ativo, -40%; Aura, +80%; Ataque Corpo a Corpo, alcance C, -30%) [11]; Carisma 1 [5]; Não Respira (Combustão de Oxigênio, -50%) [10]; Não Come e Não Bebe [10]; Não Dorme [20]; RD 10 (Limitação: Calor/Fogo, -40%) [30]; Imunidade a Danos no Metabolismo [30]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100].

Desvantagens: Sem Manipuladores Hábeis [-30]; Fraqueza (Água; 1d/min.) [-40]

Duração: 1 minuto. A mágica expira se o objetivo perder a consciência.

Custo: 12 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Sopro de Fogo.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Só afeta o usuário. Uma desvantagem grave é que, assim que é ativado, o item atravessa a mão do usuário e cai no chão. Assim, uma mágica operada com este item dura apenas um minuto. *Custo de energia para criar:* 3.000. (b) Cajado, varinha ou joia. Só afeta o usuário. Ao contrário do item anterior, este item se transforma em fogo junto com o usuário, permitindo que ele mantenha a mágica por mais de 1 minuto. Enquanto em forma de chama, o item perde todos os poderes mágicos que normalmente poderia ter. *Custo de energia para criar:* 6.000.

Morte Candente (MD)

Toque; Resistível com HT

Faz com que a vítima queime por dentro. O operador deve atacar o objetivo para acionar essa mágica; a localização do acerto é irrelevante. Toda vez, a vítima deve fazer um teste de HT; em uma falha (crítica ou não), ele recebe 1d-1 de dano por fogo. Em um sucesso, ele não leva dano naquele turno; em um sucesso decisivo, a mágica está quebrada. Nem RD nem Resistência ao Fogo protegem contra esta lesão! Durante o período da mágica, a vítima experimenta um desconforto quase insuportável, equivalente aos efeitos de uma mágica Enjoo (pág. 138).

Se a mágica for mantida por tempo suficiente, a pele e as roupas da vítima começam a se queimar e pequenas chamas se projetam aqui e ali. Uma vez que a vítima morra, seu corpo se incendeia e queima até que uma pequena pilha de cinzas permaneça.

Seres mortos-vivos não são afetados. O operador deve se concentrar enquanto mantém essa mágica, mas não precisa permanecer em contato físico.

Esta também é uma mágica necromântica.

Duração: 1 segundo.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Calor e Enjoo.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar no objetivo. *Custo para criar:* 700 de energia e um rubi de \$500.

Convocar Elemental do Fogo, Controle de Elemental do Fogo, Criar Elemental do Fogo

Veja *Mágicas de Espírito Elemental*, pág. 27.

CAPÍTULO DEZ

MÁGICAS SOBRE ALIMENTOS

O cutelo de Christophe cravou no osso e ficou preso. Ele praguejou alto contra o encantador que lhe vendeu a faca e acenou a um assistente, para que ele terminasse de cortar a carne. Afastando-se, ele mergulhou uma colher em uma panela de sopa, provou, franziu a testa e murmurou um encantamento para corrigir o tempero. Uma pitada de sal, uma pitada de açúcar demerara e, por um capricho, ele falou a palavra do Dracônico Arcaico para estragão.

Do outro lado da cozinha, o prato principal estava emergindo dos fornos... um javali assado recheado com legumes de inverno. Radiante, Christophe aproximou-se de sua obra-prima, parando ao longo do caminho para reduzir um molho de panela com um movimento de três dedos e amadurecer uma tigela de ameixas duras com um dístico mágico. Observando os copeiros baixarem o grandioso assado para uma fantástica bandeja de prata, ele espiou com satisfação a pele marrom-escura que reluzia com a gordura gotejante. Aquele forno anão valera o preço — diferente daquele cutelo inútil. Ele observou seu *sous-chef* como um falcão enquanto as guarnições iam no prato, procurando a menor imperfeição. Hoje, porém, tudo correu bem.

Satisfeito, Christophe operou um encantamento contra espionagem no assado, para que nenhum mago indiscreto à mesa conseguisse roubar suas receitas. Ele bateu palmas e a cozinha parou para olhar.

“Soe a fanfarra!” Ele gritou. “O jantar está servido!”

As mágicas desta escola lidam com comida e bebida. Nenhuma dessas mágicas pode transformar seres vivos (ou mortos-vivos) diretamente em alimento; elas não podem ser usadas em combate. Para os propósitos dessas mágicas, uma “refeição” tem cerca de 0,5 kg de comida normal, ou 250 gramas de ração seca de viajantes.

A Escola dos Alimentos é, no geral, uma das menos respeitadas, mas muitos curandeiros começaram como magos de alimentos.

Localizar Alimento

Informação

Determina a direção, a distância e a natureza geral da fonte significativa de alimento mais próxima. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). A comida encontrada será saudável, mas não necessariamente apetitosa — por exemplo, insetos comestíveis. Quaisquer fontes conhecidas de alimento (como esses deliciosos insetos) podem ser excluídas se o operador mencioná-las especificamente antes de começar.

Custo: 2.

Item

Uma forquilha. *Custo de energia para criar:* 300.

Testar Alimento

Informação

Identifica se uma substância é boa para comer. A mágica não diz nada sobre sabor ou nutrição; detecta venenos, apodrecimento perigoso ou objetos estranhos (lâminas em frutas). Não verifica se existe mágica na comida.

Custo: 1 para testar uma única refeição ou uma única garrafa de vinho; 3 para verificar todos os alimentos e bebidas dentro de um raio de 1 metro.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 100.

Deteriorar

Comum

Faz a comida apodrecer imediatamente e tornar-se inútil (ela pode ser salva se uma mágica contrária for operada ou se Purificar o Alimento for operada, em um minuto).

Custo: 1 por refeição destruída.

Pré-requisito: Testar Alimentos.

Item

Cajado ou varinha. O item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 100.

Temperar

Comum

Tempera e condimenta um único recipiente de comida para a preferência do operador. A perícia culinária do operador determina se a comida terá um sabor melhor — a mágica simplesmente adiciona os sabores que o operador exigir.

Duração: Permanente.

Custo: 2 por refeição.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Testar Alimentos.

Item

Uma colher que, quando mexida através da comida, vai temperar ao gosto do usuário. *Custo de energia para criar:* 150.

Paladar Remoto

Comum

O objetivo pode sentir o sabor e o cheiro de qualquer objeto que ele possa ver (mesmo a grande distância) ou saborear/cheirar através de objetos sólidos que tenham não mais que dois metros de espessura. Ele faz automaticamente todos os testes de Paladar/Olfato, embora qualquer substância que normalmente seria impossível de saborear ou cheirar (um gás inodoro e sem gosto, como o monóxido de carbono, por exemplo) permanecerá sem ser detectada. Isso pode ser especialmente útil para detectar venenos, uma vez que os efeitos de um veneno não são transferidos através de seus odores.

Esta também é uma mágica de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Localizar Alimento ou Localizar Ar; não pode ter a desvantagem de Dissonância.

Item

Vestuário ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Maturar

Comum

Faz com que qualquer alimento que deva envelhecer e maturar como parte de sua produção aconteça mais rapidamente. Isso é mais frequentemente usado com cerveja e vinho, mas também pode ser usado para acelerar o queijo, o iogurte, a massa de pão ou até mesmo a carne. Processos de envelhecimento que normalmente levam dias ou semanas (cerveja, vinho, queijo envelhecido, pickles, carnes secas) levam apenas uma hora com essa magia. Processos que normalmente levam horas (massa de pão, iogurte, queijo fresco) demoram apenas um minuto. Processos que levam anos (vinhos vintage, ovos de mil anos) aceleram um ano para cada operação da magia... esta é uma ótima maneira de descobrir se uma determinada safra envelhecerá bem.

Duração: O processo leva uma hora (ou um minuto, como acima), mas a comida permanece maturada permanentemente.

Custo: 1 por 0,5 kg de alimento. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Deteriorar ou Temperar.

Item

Um pequeno barril que funciona sem custo de energia para o usuário, mas funciona apenas um número limitado de vezes por dia. **Custo de energia para criar:** 50 por 4 litros de tamanho, por cada vez/dia que o item é utilizado. Por exemplo, um barril de 40 litros que funciona duas vezes por dia custa $50 \times 10 \times 2 = 1.000$ de energia para criar.

Purificar o Alimento

Comum

Remove objetos estranhos, venenos e podridão e torna os alimentos aptos a comer. Funciona apenas em um item comestível ou anteriormente comestível — e se todo o item é insalubre, a magia remove toda a insalubridade e não deixa nada.

Custo: 1 por 0,5 kg de material a ser purificado.

Pré-requisito: Deteriorar.

Item

Cajado, varinha ou joias. O item deve tocar o objetivo. **Custo de energia para criar:** 400.

Cozinhar

Comum

Transforma ingredientes crus em uma refeição acabada. Produz apenas

pratos simples (guisados, etc.), que são tão saudáveis quanto os ingredientes. Não é necessário fogo para cozinhar; a magia fornece o calor.

Custo: 1 por refeição.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Testar Alimento e Criar Fogo.

Item

Um pote que cozinha qualquer alimento colocado dentro dele, sem custo de energia para o usuário. Requer cerca de um minuto para cozinhar. O tamanho do pote não importa, mas cada pote pode ser usado apenas um número limitado de vezes por dia. **Custo de energia para criar:** 30 por refeição por dia (por exemplo, uma panela que cozinhasse três refeições por dia teria



um custo de energia de 90 para criar).

Limpar a Caça

Comum

“Esfola” um animal morto. Se for operada em um veado, por exemplo, a pele é removida, juntamente com todas as partes externas do corpo e entranhas. Se operada em um peixe, ele é esviscerado e descamado. Nada é destruído pela magia; todas as partes são simplesmente separadas e limpas de modo a preparar melhor o animal para cozinhar.

Duração: Permanente.

Custo: 2.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Purificar o Alimento.

Item

(a) Varinha, cajado, joias ou faca. **Custo de energia para criar:** 300. (b) Faca de esfolar, faca de descascar, descascador de legumes, etc. Utilizável apenas no tipo de alimento apropriado. **Custo de energia para criar:** 150.

Ver Receita

Informação; Resistência Especial

Quando operada em um alimento, esta magia coloca o conhecimento completo dos componentes da comida (e do método de preparação usado pelo cozinheiro) na mente do operador.

Esta magia pode até ser usada em criações alquímicas. No entanto, esses elixires resistem a essa magia com o nível de habilidade do alquimista que os criou.

A critério do Mestre, essa magia pode ser usada para analisar produtos químicos ou drogas.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: A memória permanece cristalina na mente do operador por 1 dia. Depois disso, desaparece igual à magia Memorizar (pág. 105). Receitas alteradas podem levar a qualquer coisa, desde constrangimento (substituir o açúcar por sal numa sobremesa) a problemas sérios (substituir o açúcar por sal em uma sobremesa para o rei).

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 15 segundos.

Pré-requisitos: Paladar Remoto e Temperar.

Item

Varinha, cajado ou joias. **Custo de energia para criar:** 450.

Envenenar Alimento

Comum

Introduz um veneno físico na comida. Este veneno permanece indefinidamente, mas pode ser detectado por Testar Alimento. Qualquer um que comer o alimento envenenado deve fazer um teste de HT. Em um teste bem sucedido, eles simplesmente se sentem mal e perdem 2 PV. Num teste falho, eles serão tomados por dolorosas dores no estômago e perdem 1d+1 PV imediatamente; eles ficarão com uma penalidade de -3 em todas as perícias ou magias até que os PVs perdidos sejam restaurados.

Custo: 3 por refeição.

Pré-requisito: Purificar o Alimento.

Item

Cajado ou varinha. O item deve tocar o objetivo. **Custo de energia para criar:** 600.

Fome

Comum; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas de Controle do Corpo*, pág. 38.

Sede

Comum; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas de Controle do Corpo*, pág. 38.

Água Podre

Área

Como listada em *Mágicas da Água*, pág. 185.

Preservar Alimento

Comum

Evita que qualquer material orgânico se estrague, seque, etc. Muito útil para os viajantes!

Duração: 1 semana.

Custo: 2 por 0,5 kg de alimento. 1 por quilo para manter.

Pré-requisito: Deteriorar.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Baú ou saco; sempre ativo; o conteúdo do baú é preservado indefinidamente. *Custo de energia para criar:* 20 para cada 0,5 kg de alimento a ser preservado (arredondado para cima).

Criar Alimento

Comum

Produz alimentos comestíveis. Esta mágica é mais fácil quando usada para converter material já existente em alimento; quanto mais próximo o material de partida estiver do alimento, mais saboroso será o resultado final.

Duração: Permanente.

Custo: 2 por refeição para transformar material orgânico em alimento; 3 para transformar material inorgânico em alimento; 4 para criar alimento do nada.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Cozinhar e Localizar Alimento.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias; utilizável apenas por magos. O item deve tocar o material a ser transformado em alimento. *Custo de energia para criar:* 600. (b) Um pote, como descrito em Cozinhar, que transformará qualquer coisa colocada dentro em uma refeição cozida. *Custo de energia para criar:* 200 por refeição por dia. (c) Um recipiente que criará alimento do nada. *Custo de energia para criar:* 400 por refeição por dia.

Alimento Essencial (MD)

Comum

Transforma alimentos, ou qualquer outro material, em alimento incrivelmente bom, saboroso e nutritivo. Alimento essencial não estraga, e seis refeições dela pesam apenas 0,5 kg.

Duração: Indefinida.

Custo: 3 por refeição, se a substância inicial for algum material orgânico; 5 por refeição se a substância original for totalmente não comestível.

Tempo de operação: 30 segundos.
Pré-requisitos: Seis mágicas sobre Alimentos, incluindo Criar Alimento.

Nariz Mágico

Regular

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 104.

Boca Mágica

Comum

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 104.

Água para Vinho

Comum

Transforma a água ou outro líquido bebível em uma bebida levemente alcoólica. A natureza da bebida resultante depende do material inicial. Água ou suco de uva se torna vinho; sucos de frutas tornam-se “coolers”. A qualidade do resultado depende do teste do operador e da qualidade do líquido inicial.

Duração: Permanente.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: 1 por litro (metade do custo para cerveja, o dobro do custo para bebidas destiladas).

Pré-requisitos: Purificar a Água e Maturar.

Item

Uma garrafa ou recipiente para bebida que pode, uma vez por dia, transformar o conteúdo em bebida alcoólica. A qualidade do resultado depende do material inicial; a água do mar faria uma cerveja muito ruim, enquanto a neve da montanha recém-derretida daria um excelente vinho. *Custo de energia para criar:* 100 por litro de capacidade do contêiner. Note que falhas críticas com esta mágica são conhecidas por criar itens perigosos, como taças que envenenam o vinho que eles criam — mas ninguém ainda encontrou um encantamento para fazer isso deliberadamente!

Destilar

Comum

Concentra um líquido removendo a água dele. Esta mágica é usada principalmente para fazer bebidas alcoólicas fortes, mas os alquimistas também a empregam para outros fins. Cada uso da mágica divide pela metade o volume do líquido, duplicando sua concentração. Uma operação transforma vinho em vinho fortificado, duas o transforma em conhaque e três deixa um destilado de álcool quase puro. Destilar não funciona em seres vivos.

Esta também é uma mágica da Água.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por litro original de líquido.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Maturar e Dissipar Água.

Item

Uma grande chaleira fechada com capacidade para 20 litros. *Custo de energia para criar:* 400. Ilegal em qualquer lugar que um “alambique” munda-no é ilegal!

Banquete do Tolo

Comum

Faz qualquer item parecer uma comida atraente e saborosa. A natureza subjacente do objetivo não muda, mas aqueles que o come o acharão delicioso — não necessariamente nutritivo, mas delicioso. Só pode ser operada em coisas que podem ser alimento; funcionaria na lama, mas não nas pedras. Um complemento clássico para o desavisado que vai experimentar algo criado com Criar Alimento.

Duração: 1 dia.

Custo: 2 por refeição. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Cozinhar e Tolice.

Item

Varinha, cajado ou joias; utilizável apenas por magos. O item deve tocar no material a ser afetado. *Custo de energia para criar:* 600.

Banquete do Monge

Comum

Fique sem alimento ou água por cerca de um dia sem efeitos nocivos.

Duração: 24 horas.

Custo: 6. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Banquete do Tolo e Imunidade à Dor.

Item

Vestuário ou joias; utilizável apenas por magos, ou (a critério do Mestre) uma pessoa “pura” ou “santa”. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Aromas do Passado

Comum

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 107.

CAPÍTULO ONZE

MÁGICAS DE PORTAL

Lá estava, imperturbável, no topo da colina, um retângulo preto perfeito dividindo uma toalha de piquenique xadrez vermelha e branca. A poucos metros de distância, duas pessoas se agachavam entre as ervas daninhas.

“O que é essa coisa? Está no nosso piquenique”, sussurrou Jenny.

“Eu estou vendo”, sussurrou Sam.

Cuidadosamente, ele se levantou e cautelosamente se aproximou da coisa que havia surgido em cima da salada de batata. Não se mexeu. Não falava. Simplesmente estava ali, um losango liso de um preto fosco, que parecia espiralar.

“O que é?”, Jenny perguntou atrás dele.

“Eu nunca vi nada parecido”, Sam disse, maravilhado. Ele tocou a superfície da coisa para sentir sua textura e sua mão afundou. Ele tentou puxá-la de volta; mas não conseguiu.

“Jenny, estou preso”, disse ele, alarmado. Sua mão estava fria dentro da coisa. Ele mexeu os dedos; não sentia nada ali, mas era incapaz de puxar a mão para fora.

De repente, algo agarrou sua mão e puxou com força. Não houve tempo para uma reação; ele gritou, uma vez, e então ele estava em Outro Lugar.

As mágicas desta escola manipulam o tempo, o espaço e as dimensões. Como tal, a escola Portal tem uma forte afinidade com a escola do Deslocamento; a maioria dos magos de Portal começam como magos de Deslocamento. Mágica de portais é difícil, muitas vezes perigosa e sempre rara. Pode nem existir em determinados cenários.

Portões Mágicos e Portais

Portões (ou portais; os termos são intercambiáveis) são atalhos mágicos entre pontos no tempo e no espaço. Se o cenário da campanha incluir múltiplos universos ou “planos de existência”, os portais também podem fornecer passagens entre eles.

Um portal pode ter quase qualquer forma ou cor, mas o portal “padrão” é um retângulo de energia levemente cin-



tilante, aproximadamente do tamanho de uma porta moderna comum, e sem qualquer espessura ou lado traseiro. Os portais podem ser independentes ou configurados numa parede, no chão, num espelho e assim por diante. Eles não são físicos de maneira nenhuma — tratam-se de buracos na realidade.

Desde que o portal seja grande o suficiente, um objeto ou um ser voluntário apenas precisará entrar nele para ser transportado. Se uma pessoa não voluntária (ou desatenta) enfia a mão em um portão, removê-la pode ser difícil; 1d segundos de esforço, a mesma quantidade de PF e um teste de Vontade são necessários. Apenas uma tentativa é permitida; se o teste de Vontade falhar, a vítima não tem escolha a não ser ficar presa no portal ou atravessar.

Se o portal não é grande o suficiente, parece uma parede impenetrável. Os portais são imunes a ataques físicos e à

maioria das mágicas. Eles também são opacos para a luz e radiação não-particulada em geral. Mágicas que não sejam mágicas de Informação podem ser operadas através de um portal, com a penalidade usual para operar cegamente (a menos que Espiar Portal seja usada). Mágicas de área não “vaza para dentro” de um portal aberto, mas pode ser que o mesmo não possa ser dito da matéria criada por essas mágicas. Objetos, mágicas e seres podem passar por um portal por “trás”, como se não estivesse lá... porque não está!

Portais fechados só podem ser detectados pela mágica Localizar Portal. Opcionalmente, o Mestre pode permitir que a Visão Mágica os detecte, ou até mesmo um teste de Aptidão Mágica.

Saber para onde um portal leva sem atravessá-lo é difícil; um sucesso em operar Analisar Mágica apenas revela a natureza do portal: deslocamento através do espaço, do tempo ou entre

universos/planos (ou alguma combinação dos três). Um sucesso decisivo revela o destino do portal, suas cláusulas de abertura ou fechamento, se vários portões compartilham o mesmo local, etc. A magia Espiar Portal também pode ser usada para obter pistas sobre o “ponto de conexão” de um portal.

Portais podem ser o objetivo de muitas mágicas, mas o Mestre deve ter em mente que eles não são de forma alguma objetos físicos. Uma magia de ilusão independente poderia disfarçar um, mas a Cobertura Ilusória não poderia ser usada. Portais podem ser o objetivo de Invisibilidade.

Teleporte

Especial

Como listada em *Mágicas de Deslocamento*, pág. 147.

Teleportar Outro

Comum; Resistível com Vontade+1

Como listada em *Mágicas de Deslocamento*, pág. 147.

Translocação

Bloqueio

Como listada em *Mágicas de Deslocamento*, pág. 148.

Translocar Outro

Bloqueio

Como listada em *Mágicas de Deslocamento*, pág. 148.

Viagem no Tempo (MD)

Especial

Esta magia é similar ao Teleporte, só que move o operador para outro tempo em vez de outro lugar. O “movimento” subjetivo é instantâneo.

Quanto mais “distante” for o tempo alvo, maior será o custo de energia e a penalidade de NH (veja Modificadores de Tempo, caixa de texto). Ao contrário do Teleporte, não há penalidade na Viagem no Tempo para um tempo “desconhecido”; o Mestre pode, no entanto, decidir que qualquer Viagem no Tempo para o futuro tem uma penalidade extra (-2, talvez).

Se esta magia levar o operador para o futuro, será o mais provável de muitos futuros possíveis. Se ele retornar desse futuro e agir de acordo com as informações obtidas, não há garantia de que o futuro que ele visitou realmente ocorrerá.

Da mesma forma, um operador que retorna ao passado, muda alguma coisa e, em seguida, retorna ao seu tempo de partida pode retornar a uma linha do tempo alternativa. A quantidade de variação entre a linha temporal “natal” do

operador e a nova dependerá da visão dos Mestres de como a linha temporal é “inviolável” em seu(s) mundo(s) de jogo.

Esta magia é perigosa — as penalidades para um teste falho são as mesmas que para Teleporte, substituindo o tempo por espaço. Também como no Teleporte, o operador não pode carregar mais que carga Pesada (objetos e seres). Faça um teste contra o NH na perícia Percepção do Corpo no momento da chegada, modificando a jogada para mudanças na velocidade, estabilidade e orientação.

Se o operador desejar viajar simultaneamente no tempo e no espaço, use o NH em Teleporte ou Viagem no Tempo do operador (o que for menor) e combine as penalidades e os custos de distância e tempo.

Custo: Veja tabela abaixo.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Teleporte.

Item

Cajado, varinha ou relógio. Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 4.000. Um item que levará seu usuário a um tempo predeterminado custa 2.000 para ser criado; o criador do item deve estar muito familiarizado com esse tempo.

Modificadores de Tempo

	Custo	Penal.
Dentro de 1 minuto	4	0
1 a 10 minutos	6	-1
10 minutos a 1 hora	8	-2
1 a 10 horas	10	-3
10 horas a 4 dias	12	-4
4 a 40 dias	14	-5
40 dias a 1 ano	16	-6
1 a 10 anos	18	-7
10 a 100 anos	20	-8
cada 10x mais longe	+2	-1

Transportar Outro no Tempo (MD)

Especial; Resistível com Vontade+1

O mesmo que Teleportar Outro (pág. 147), exceto que o objetivo é Transportar no Tempo para longe do (ou para perto) do operador.

Aplique a penalidade usual para mágicas comuns para a distância entre o operador e o objetivo; as penalidades de Transportar no Tempo aplicam-se ao intervalo de tempo durante o qual o operador deseja transportar no tempo o objetivo.

Uma diferença importante entre Viagem no tempo e Transportar Outro no Tempo é que, se o operador falhar na operação da magia, ou se a magia for resistida com sucesso, o objetivo não será transportado no tempo!

Custo: Como Viagem no Tempo; também usa os multiplicadores de peso de Teleportar Outro.

Pré-requisito: Viagem no Tempo.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 4.000.

Translocação no Tempo Bloqueio

Evita um ataque transportando o operador no tempo, evitando, assim, que ele tome dano. Ele desliza alguns segundos à frente no futuro, reaparecendo em sua localização original — a menos que esse ponto esteja agora obstruído ou ocupado! Um local não está vazio se alguém está sobre ele. Qualquer obstrução menor é ignorada pela magia.

O operador deve testar seu NH na perícia Percepção do Corpo para agir no turno em que ele reaparecer. Se a sua localização original permanecer obstruída ou ocupada, o operador fica no limbo, reaparecendo assim que o ponto ficar vazio... mesmo que demore anos! Sabe-se que falhas críticas produzem efeitos desastrosos semelhantes.

Se o operador tinha quaisquer mágicas que exigissem concentração “ativa” quando ele operar Translocação no Tempo, elas automaticamente dissipam (a menos que o operador tenha sido o objetivo). Da mesma forma, qualquer magia que precise de manutenção durante o lapso temporal também se dissipa (mas veja *Manter Mágicas*, pág. 128).

Custo: 1 por segundo do lapso pretendido. O teste de NH da magia sofre -1 de penalidade por cada segundo de deslocamento pretendido além do primeiro.

Pré-requisito: Viagem no Tempo.

Item

Roupas, joias ou relógios. **Custo de energia para criar:** 500.

Translocar Outro no Tempo (MD)

Bloqueio

Como Translocação no Tempo, mas utilizável em outros.

Custo: 1 por segundo do deslocamento pretendido. O teste de NH da magia sofre -1 de penalidade por cada segundo de deslocamento pretendido além do primeiro.

Pré-requisito: Viagem no Tempo.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 1.000.

Jornada Rápida (MD) **Especial**

Semelhante a Teleporte e Viagem no Tempo, exceto que permite uma viagem de retorno imediata. Funciona apenas no operador. Não funciona com Viagem Planar. Qualquer coisa transportada na pessoa do operador, até a carga Pesada, vai com ele na viagem.

Se o teste de NH falhar, o operador não irá a lugar nenhum, mas, de outra forma, sofrerá as penalidades normais para um Teleporte ou Viagem no Tempo falho (possível dano, desorientação e atordoamento). O Escudo Antiteleporte consegue resistir duas vezes; uma vez quando o operador sai e uma vez quando ele retorna.

Uma vez que o operador chega ao seu destino, ele deve gastar PF para permanecer lá. Assim que ele para de manter sua presença (isso inclui falhar em um teste de distração), ele volta ao seu ponto de partida ou tempo.

A viagem de retorno normalmente não pode falhar. Entretanto, se o operador conseguir operar com uma pequena margem (3 ou menos), o operador deve fazer um teste de IQ (com penalidade de distância/tempo), mantendo a magia, para retornar ao seu ponto de partida. Um teste pode ser tentado por minuto. Se ele então parar de manter a magia, ele permanecerá encalhado onde ou quando para onde ele foi. Ele também pode ficar encalhado se for eliminado ou se teleportar para uma zona sem mana.

Esta também é uma magia de Deslocamento.

Duração: 1 minuto.

Custo: Como Teleporte ou Viagem no Tempo, mais um quarto do custo da viagem, por minuto.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Teleporte (para uma viagem rápida no espaço) ou Viagem no Tempo (para uma viagem rápida no tempo, ou no tempo e no espaço).

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 5.000.

Convocação Planar **Especial**

Convoca uma criatura, como um demônio ou uma Coisa Que O Homem Não Deveria Conhecer, de outro plano de existência. O Mestre determina a predisposição e habilidades desse ser. Cada plano requer uma magia de Convocação Planar diferente. Algumas entidades excepcionalmente potentes

podem requerer suas próprias mágicas! Se a versão da Convocação Planar usada não especificar uma entidade específica, o operador não terá controle sobre quem a magia convocará. Convocação Planar não pode ser usada no plano para a qual foi planejada.

Quando a criatura aparece, o operador deve imediatamente tentar *controlá-la*. Trate isso como uma Disputa Rápida entre o NH de Convocação Planar do operador e a Vontade da entidade. O operador terá um bônus de +4 se ele souber o “nome verdadeiro” da criatura.

Se o operador vencer, ele pode dar à criatura um único comando, que *deve* ser executado. Ao completar esta tarefa — ou após uma hora em qualquer evento — a entidade geralmente desaparece. No entanto, algumas entidades poderosas podem permanecer pelo tempo que quiserem...

Se o operador empatar ou perder, a criatura reagirá mal. Um ser “maligno” cometerá violência ou vandalismo, enquanto um “bom” é mais propenso a sair bufando e falar um palavrão para os deuses do operador. Criaturas selvagens ou caóticas são passíveis de se envolver em roubos e danos. Entidades extremamente estranhas podem reagir de maneiras perturbadoras e imprevisíveis.

Duração: Até que a tarefa seja concluída ou uma hora, o que for menor. Normalmente.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem usados para construir a entidade convocada. O custo mínimo de energia é de 20 (embora isso nem sempre convoque um valor de 200 pontos). O Mestre secretamente determina as capacidades de todas as criaturas convocadas. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma magia em dez escolas diferentes.

Visita Planar (MD) **Especial**

O operador deixa seu corpo para trás e vagueia livremente como um espírito em outro plano de existência. Ele é totalmente insubstancial e não pode afetar nada ou interagir com o que o cerca de alguma forma (uma bênção disfarçada, pois isso também confere total imunidade física a qualquer ambiente que ele esteja atravessando). Ele não pode operar mágicas, embora possa manter as existentes. Ele é igualmente imune à magia que não afeta mentes ou espíritos (o que o operador é, até que ele retorne ao seu corpo). O operador é imperceptível aos sentidos comuns; apenas magia (Visão Astral, Percepção de Espíritos, Percep-

ção de Observação e mágicas similares) detectará sua presença.

Existe uma magia diferente para viajar para cada plano ou dimensão. Quais mágicas existem, e os detalhes precisos das dimensões a que elas levam, depende do Mestre. Os sentidos do objetivo são alterados para corresponder ao habitante médio do plano; em um plano de escuridão perpétua, ele teria Visão no Escuro, no plano astral ele teria seus sentidos aumentados de acordo com a Visão Astral, e em uma dimensão onde todas as formas de vida só percebem através do som, ele teria Perceber por Varredura (Sonar). Visitar planos alternativos muito estranhos pode ser perigoso para a saúde mental de um viajante desavisado...

O plano mais comum visitado na maioria dos mundos é o astral, que co-existe com o universo mundano e permite que os visitantes observem lugares do mundo real sem serem vistos (pelo menos, invisíveis, exceto pelos nativos do reino astral, se houver algum). Enquanto viaja astralmente, o operador se move duas vezes o máximo de sua Velocidade sem carga e pode atravessar paredes, montanhas e criaturas... Ele também pode caminhar para as entranhas da terra ou para a atmosfera superior. Barreira Astral (pág. 159), Pentagrama (pág. 124) e as mágicas Domo Absoluto (pág. 170) e Muralha Absoluta (pág. 170) o impedem, enquanto Repelir Espíritos (pág. 158) resistem à sua intrusão.

Se a magia termina antes que seu espírito se junte ao seu corpo ou se seu corpo for machucado enquanto seu espírito estiver ausente, ele deve fazer um teste de HT, usando os Modificadores de Longa Distância (pág. 14), para permanecer vivo! É desnecessário dizer que seu corpo está totalmente indefeso enquanto a magia durar, embora um exame médico casual possa revelar que ele está (quase) vivo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter. Alguns planos podem custar mais, impor uma penalidade de NH, ou ambos.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Projeção da Mente ou Convocação Planar.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000. Embora o item permaneça com o corpo enquanto o espírito caminha, ele ainda pode ser usado para manter a magia. (b) Arma. Utilizável apenas por magos. Um análogo espiritual deste item acompanha o espírito de seu usuário! *Custo de energia para criar:* 2.000 por 0,5 kg (mínimo de 0,5 kg).

Viagem Planar (MD) Especial

Transporta o corpo do operador — junto com qualquer coisa que esteja carregando (até uma carga Pesada) para um plano particular de existência. Cada plano requer sua própria mágica Viagem Planar. Esta é uma viagem só de ida. Para voltar, o operador precisa saber Viagem Planar para seu plano de origem ou pegar um mago no outro plano para operar Expulsar (pág. 156) nele.

Esta mágica não confere ao operador imunidade especial ao seu entorno. Para visitar com segurança um plano onde as condições naturais são vácuo, chamas, etc., o operador deve aprender as mágicas de proteção necessárias.

Duração: Permanente.

Custo: 20. Alguns planos podem custar mais, impor uma penalidade de NH, ou ambos.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Convocação Planar para o mesmo plano.

Item

Qualquer item; pode ser usado para viajar apenas para um único plano. *Custo de energia para criar:* 100 vezes o custo de operação do plano.

Viagem Planar Para Outro (MD)

Comum; Resistível com Vontade +1

Como Viagem Planar, mas utilizável em qualquer ser ou objeto. Um objetivo que não espera ser deslocado de plano deve testar seu NH na perícia Percepção do Corpo ou ficar desorientado por um segundo.

Duração: Permanente.

Custo: 20. Alguns planos podem custar mais e/ou impor uma penalidade no NH.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Viagem Planar.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; envia o objetivo para um único plano. *Custo de energia para criar:* 100 vezes o custo de operação do plano.

Defasar

Bloqueio

Evita um ataque eliminando o objetivo gradualmente neste plano de existência por um momento. O operador realmente se torna etéreo apenas o tempo suficiente para o ataque passar

por ele. Ele não desaparece nem perde a noção de seu entorno; não é necessário um teste de Percepção do Corpo.

Custo: 3.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Viagem Planar ou Corpo Eetéreo.

Item

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Defasar Outro (MD) Bloqueio

Como em Defasar, mas utilizável em outros.

Custo: 3.

Pré-requisito: Defasar.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Baliza

Área

“Suaviza” o espaço-tempo local, facilitando a área de efeito ao se teleportar; viajar no tempo ou transferir de plano. O custo de energia e as penalidades de NH para viajar até uma baliza são reduzidos pela metade (arredondado para baixo). Uma baliza também pode ser usada para ajudar a teleportar um objetivo sinalizado para perto do operador.

Uma baliza não é privativa; qualquer operador transportando-se magicamente (ou outra pessoa) para a área irá se beneficiar da mágica — no entanto, áreas permanentemente encantadas podem ser Limitadas (pág. 68) ou Dedicadas (pág. 68).

O operador deve, na operação, especificar qual mágica de viagem sua baliza auxilia. Não há custo extra para criar uma baliza multiuso.

Esta também é uma mágica de Deslocamento.

Duração: 24 horas.

Custo básico: 10 para operar Metade disso para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Teleporte, Viagem no Tempo ou Viagem Planar. O mago deve conhecer Teleporte para criar uma Baliza de Teleporte, Viagem no Tempo para criar uma Baliza de Viagem no Tempo e Viagem Planar para criar uma Baliza para mudar de plano.

Item

(a) Qualquer área pode ser permanentemente encantada como uma baliza de Teleporte por 100 vezes o custo normal de energia. (b) Qualquer objeto pode ser encantado como uma baliza portátil; qualquer tentativa de transportar magicamente para perto do objeto recebe o bônus. *Custo de energia para criar:* 1.500.



Rastrear Teleporte

Informação; Resistível com a mágica-objetivo

Quando operada logo após alguém ou algo se teleportar, viajar no tempo ou transferir de plano entrando ou saindo, esta mágica dá ao operador uma visão do destino do objetivo teleportado. O operador também tem uma boa ideia da magnitude da penalidade de NH envolvida para operar a mágica. Em um sucesso decisivo, o destino real será conhecido, mas qualquer sucesso dará ao operador uma noção do destino a seguir, se ele o fizer dentro de um minuto após Rastrear Teleporte ser operada.

Esta também é uma mágica de Deslocamento.

Modificadores: A mágica opera em um acumulado de -1 para cada minuto que decorre entre o teleporte e a operação. Há uma penalidade adicional de -5 se o operador não testemunhar o Teleporte.

Custo: 3.

Pré-requisito: Teleporte, Viagem no Tempo ou Viagem Planar.

Item

Qualquer item; *Custo de energia para criar:* 100.

Desviar Teleporte (MD)

Bloqueio; Resistível com a mágica-objetivo

Quando operada no turno em que alguém ou algo é teleportado, viajado no tempo ou transferido de plano, esta mágica permite ao operador ditar para onde ou quando o objetivo vai.

O operador deve conhecer a mágica que ele está desviando; ele usa o NH mais baixo entre Desviar Teleporte e a mágica-objetivo. Se o operador quiser desviar um Teleporte para uma transferência de plano (por exemplo), ele deve conhecer as duas mágicas e usar o menor de seus três níveis de NH. A resistência é resolvida comparando as margens de sucesso de ambas as mágicas — se o mago que está se teleportando fizer seu teste em 5, o mago tentando desviá-lo deve fazer seu teste por 6 ou mais para ter sucesso.

A mágica Desviar Teleporte leva as penalidades de distância normais entre o operador de Desviar Teleporte e o operador de Teleporte (ou Viagem no Tempo, etc.), e a penalidade de nível de NH padrão para o destino ao qual o operador deseja enviar o teleportado.

O custo para operar a mágica é igual à diferença de custo entre o destino pretendido do teleportado e seu novo destino. Se um mago tentar se teleportar 60 quilômetros (9 de energia), e outro mago o forçar para outro local a apenas 10 metros de distância (3 de energia), o mago que está desviando terá que pagar 6 de energia. O mesmo custo seria aplicado se os destinos fossem revertidos. O custo mínimo para operar é 3, em qualquer caso (NH elevado não irá reduzir isso normalmente), e o operador paga todo o custo de energia, quer a mágica tenha sucesso ou não.

Exemplo: Suponha que Severin saiba Teleporte com NH 16 e tente se teleportar à 100 metros para sua carruagem que o está esperando (penalidade de -2 no NH, custo 4). A dois metros de distância está Elsdon, que sabe Desviar Teleporte com NH 18 e Teleporte com NH 20, e que preferiria que Severin acabasse logo acima de um lago que está a um quilômetro de distância (penalidade de -4 no NH, custo 7).

Primeiro, Severin faz sua tentativa, gastando 4 de energia e rolando um 10. Já que ele precisava de 14 ou menos, isso é sucesso em 4.

Elsdon, usando o NH básico de 18 (o mais baixo de suas mágicas apropriadas), recebe um -2 por estar a dois metros de distância de Severin e outro -4 por seu desvio planejado — seu NH efetivo é 12.

Ele deve conseguir um 7 (vencendo por 5), para vencer a disputa e desviar Severin. Quer o faça ou não, o custo calculado é 3 energia, sendo que Elsdon deve pagar o custo mínimo de 3.

Esta também é uma mágica de Deslocamento.

Portais não são físicos em nenhum sentido — são buracos na realidade.

Custo: Conforme descrito acima; custo mínimo 3.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Rastrear Teleporte.

Item

Qualquer item; Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 700.

Escudo Antiteleporte

Área

Como listada em *Mágicas de Proteção e Aviso*, pág. 170.

Criar Porta

Comum

Quando operada no lado próximo de uma obstrução sólida (parede, sebe, penhasco, etc.), essa mágica cria um portal de curta duração e alcance que leva ao outro lado. A distância de intervenção não é realmente percorrida pelos usuários da porta — eles são simultaneamente teleportados do lado mais próximo para o lado mais distante. Esta mágica tem a vantagem sobre o Teleporte ao permitir o acesso a lugares desconhecidos do operador, além de permitir que ele transporte uma carga maior que Pesada.

Modificadores: A mágica tem uma penalidade de -1 por metro de espessura de obstrução; não há penalidade se a obstrução tiver espessura de meio metro ou menos. O Mestre não deve dizer ao jogador qual é a penalidade; ele deveria simplesmente dizer a ele se a mágica falhou ou não.

Duração: 10 segundos.

Custo: 2 por 3 metros quadrados de tamanho da porta. 2 para manter. Para referência, uma porta moderna geralmente tem cerca de 2,10 metros de altura e 0,9 metros de largura. Uma porta criada com 2 de energia teria que ser significativamente menor.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Teleporte e qualquer mágica de “Atravessar”.

Item

Cajado, varinha, bijuteria ou instrumento de escrita (este último é usado para “desenhar” a porta no obstáculo). *Custo de energia para criar:* 500. (b) Porta portátil. Ela é ativada (se sua Energia estiver acima de 15 após a dedução da penalidade pela espessura da obstrução) depois de encostá-la na obstrução. *Custo de energia para criar:* 500 por 3 metros quadrados de tamanho.

Localizar Portal

Informação

Diz ao operador a direção e a distância aproximada do portal mais próximo. Quaisquer portais conhecidos podem ser excluídos se o usuário mencionar especificamente os portais antes de começar.

Modificadores: Modificadores de Longa Distância (pág. 14), -2 se o portal estiver atualmente fechado, -5 se estiver buscando um ponto de chegada do portal, -10 se estiver buscando um portal que leve a um destino específico. Note que o portal em si pode estar Resguardado ou sob Disfarçar Mágica.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Localizar Mágica e pelo menos uma mágica em dez escolas diferentes.

Item

Uma forquilha. *Custo de energia para criar:* 100.

Espiar Portal

Comum

Quando operada em um portal aberto, essa mágica permite que imagens, sons e cheiros passem por ela do outro lado, como se estivessemos espiando por uma janela aberta. Nenhuma “janela” correspondente é aberta na outra extremidade do portal.

Se o portal leva a uma área protegida por Resguardar Área, Resguardar Área consegue resistir a Espiar Portal. Percepção de Observação pode perceber Espiar Portal. Disfarçar Informação não pode enganar Espiar Portal, no entanto.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Localizar Portal.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Um portal também pode ser feito para exibir seu destino permanentemente; isso é determinado quando o portal é criado e adiciona 100 de energia ao custo de criação. O criador do portal deve conhecer Espiar Portal em um nível igual ou maior do que Criar Portal.

Controle de Portal

Comum; Resistível com Portal

Força um portal aberto a fechar, um portal fechado a abrir ou inclina e desloca o portal objetivo como o operador

desejar. Fechar um portal permanente não o destrói; fechar um temporário sim (para destruir um portão permanente, use Remover Encantamento).

Esta mágica move portais até 3 metros por segundo. Controle de Portal também pode ser usada para “escolher” um destino específico de um Portal de destino múltiplo (consulte Criar Portal).

Uma vez que o controle é abandonado, o Portal retorna ao seu estado “programado”, retornando ao seu lugar original na velocidade máxima e pelo caminho mais curto.

Se várias mágicas de Controle de Portal estiverem ativas de uma só vez em um único Portal, o último resiste a elas com um único teste, controlando a mágica com a maior margem de sucesso.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Localizar Portal.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 300.

Criar Portal (MD)

Comum

Cria um portal mágico temporário que leva a outro lugar, tempo ou dimensão — efetivamente, um buraco no tempo e no espaço do qual aqueles que entram se teletransportam, viajam no tempo e/ou transferem de plano para um destino predeterminado. Quanto maior a “distância” entre o portal e seu destino, maior o custo de energia e a penalidade de NH.

Para determinar a penalidade no NH, combine as penalidades para a(s) mágica(s) equivalente(s) de Teleporte, Viagem no Tempo ou Viagem Planar. Para determinar o custo de energia, combine os custos de energia da(s) mesma(s) mágica(s) e multiplique o custo por 10. Esse custo permitirá ao operador criar um portal de qualquer tamanho até uma entrada com área de superfície de 1x2 metros (ou equivalente). Portais maiores não são mais difíceis, mas custam proporcionalmente mais energia.

Esta mágica também pode ser usada para encantar um portal permanente, caso em que mais algumas considerações se tornam importantes. O(s) ope-

rador(es) deve(m) especificar se estará sempre aberto, sempre fechado ou aberto quando certas condições forem cumpridas (abre somente na hora da lua cheia, abre somente quando alguém profere uma senha, etc.).

Vários portais podem compartilhar um único local. Apenas um deles pode estar aberto ao mesmo tempo,

por isso é comum que eles circulem no tempo, dando o efeito final de um único portal que leva a uma escolha de destinos. Eles devem ser criados separadamente, mas se comportam como um único portal. Portais permanentes podem ser “ancorados” a uma passagem física; eles então resistem ao deslocamento ou destruição com um bônus dado pela RD da passagem.

Quando um portal tem um componente de Viagem no Tempo, o criador deve especificar se o portal simplesmente desloca seus usuários no tempo por um valor fixo (1 ano passado, por exemplo) ou se envia seus usuários para um ponto específico e imutável no tempo (25 de dezembro de 1066, digamos). Neste último caso, uma vez que os objetivos que entram no portão em vários horários de partida não podem todos chegar ao mesmo tempo, o portão “flutua” lentamente no tempo de modo a espaçar as chegadas com pelo menos um segundo de distância, ou os vários objetivos chegam em diferentes “passados” (decisão do Mestre).

Duração: 1 minuto.

Custo: 10 vezes o custo total de energia para as mágicas de Teleporte, Viagem no Tempo e Viagem Planar envolvidos (mais para portais maiores). Mesmo custo para manter. Tornar o portal permanente custa 100 vezes mais que o custo da mágica envolvida.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia.

Pré-requisitos: Controle de Portal. O operador também deve conhecer Teleporte para criar um portal que leva a outro lugar, Viagem no Tempo para criar um portal que leva a outro tempo, ou Viagem Planar para criar um portal que leva a outro plano de existência.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Uma caneta ou pincel. Utilizável apenas por um mago, que deve desenhar um contorno de uma porta em uma superfície sólida. *Custo de energia para criar:* 900.



Retardar Tempo (MD)

Área; Resistência Especial

O tempo na área diminui. Todos os seres que não desejam estar dentro da área quando a mágica é operada resistem à mais alta de sua ST e IQ; todos eles devem falhar para que mágica tenha efeito. Objetos e mágicas podem cruzar a borda da área sem serem prejudicados. Seres que cruzam dentro ou fora da área devem fazer um teste contra QI ou ficar mentalmente atordoado.

Duração: 1 minuto (fora do tempo).

Custo básico: Metade da “velocidade” temporal normal custa 2, um terço custa 3, um quarto custa 4 e assim por diante (sem limite, mas veja a mágica Suspender Tempo, abaixo). Mesmos custos para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, IQ 13+ e pelo menos duas mágicas em 10 escolar diferentes.

Item

Cajado ou relógio. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Acelerar Tempo (MD)

Área; Resistência Especial

O oposto de Retardar Tempo. O tempo na área afetada acelera. Apesar disso, todas as regras para cruzar a borda da área, resistência e assim por diante, são iguais a Retardar Tempo.

As Gemas de Energia recarregam em com a velocidade externa, portanto, Acelerar Tempo não acelera a recarga das Gemas de Energia. É claro que o tempo de descanso relativo pode ser aumentado, permitindo que os magos recuperem os PF perdidos mais rapidamente.

Duração: 1 minuto (fora do Tempo).

Custo básico: 2 para o dobro, 3 para o triplo, 4 para o quádruplo e assim por diante (sem limite, mas veja o período de tempo limite, abaixo). Mesmos custos para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, IQ 13+ e pelo menos duas mágicas em dez escolas diferentes.

Item

Cajado ou relógio. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Ocultar Objeto

Regular

O objetivo (que não deve ser vivo) desaparece em um espaço de outras dimensões, do qual pode ser trazido de volta à vontade. Uma falha em manter a mágica faz com que o objeto reapareça no ar ao lado do operador. Se o objetivo estiver sendo segurado por um ser vivo, o portador pode resistir à mágica com seu IQ.

Localizador não encontrará objetos ocultos por esse método. Rastrear perde o toque por toda a duração de Ocultar Objeto, recuperando-o quando o objeto reaparecer sendo segurado por Escudo Antiteleporte se oporá a esta mágica (a margem original de sucesso da mágica Ocultar Objeto precisaria ser 5 ou melhor para o objeto reaparecer dentro de uma área afetada por uma operação básica de Escudo Antiteleporte, por exemplo). O objeto reaparece ao alcance do operador ou em sua vizinhança imediata (escolha do operador).

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por 0,5 kg de peso do objeto para operar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Encobrir e Teleporte.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 500.* (b) Qualquer objeto pode ser encantado para “desaparecer” e “reaparecer” ao comando de seu dono. *Custo de energia para encantar: 200 por quilo de peso do objeto.* Este é um encanto popular em objetos ilegais...

Santuário (MD)

Especial

Abre um portal do tamanho de uma porta para uma dimensão de bolso. O portal fecha imediatamente depois que o operador passa por ele (outros podem passar por ele primeiro, é claro). O portal leva a uma pequena sala mal iluminada com paredes em branco e sem saídas visíveis. Quando o operador desejar sair, ele simplesmente se concentra e um portal aparece em uma das paredes, levando de volta ao seu ponto de partida original. O espaço pode ter o tamanho de um cubo igual ao NH do operador, em metros, de lado.

O mundo real perde completamente o contato com os ocupantes da dimensão de bolso; Localizador não vai encontrá-los, Rastrear vai perdê-los por enquanto (mas vai buscá-los assim que eles saírem) e assim por diante. Claro, o inverso também é verdadeiro.

Visitas de longo prazo à dimensão de bolso exigirão a criação de ar, comida e água (e iluminação decente, para o conforto), bem como o descarte de resíduos. Isso é um pouco complicado pelo fato de que a dimensão de bolso é de baixa mana; Todas as mágicas estarão com uma penalidade de -5 e a mágica Recuperar Energia não funciona.

Se a mágica expirar ou o operador perder a consciência, todo o conteúdo da sala reaparecerá como se tivesse sido teleportado; seus ocupantes recebem 1d de dano e ficam fisicamente atordoados se falharem em um teste de Percepção do Corpo. Isso também acontece com qualquer um que seja tolo o suficiente para não sair antes do operador!

Se o operador desejar retornar ao mundo real, mas não ao seu ponto de partida, ele pode operar uma mágica de transporte apropriada da dimensão de bolso como se ele estivesse operando-a do ponto de partida (se ele estiver disposto a assumir o risco de uma operação com baixa mana).

Nota: Esta descrição “padrão” do universo de bolso criada por esta mágica não deve ser considerada como evangelho. Uma versão menos básica pode incluir móveis e recursos opulentos (mas mágicos e temporários), janelas ilusórias e assim por diante. Em alguns mundos, isso será determinado pelas visões do Mestre sobre dimensões alternativas. Em outros, os detalhes das dimensões do santuário podem ser reflexos conscientes ou inconscientes da personalidade do mago.

Duração: 1 hora.

Custo: 5 para operar. 5 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Encobrir e Teleporte.

Item

Cajado, varinha, joias ou porta. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 2.000.*

Suspender Tempo (MD)

Área; Resistível com IQ

O tempo está suspenso na área; em relação ao mundo exterior, os ocupantes de uma área suspensa no tempo não se moverão, respirarão, envelhecerão nem pensarão. No que diz respeito aos seres afetados, não há tempo decorrido por toda a duração da mágica. Num momento eles estavam tomando chá em um agradável prado na primavera, e no momento seguinte o inverno chegou fora do círculo de grama em que estão sentados...

Todos os seres que não desejam ficar dentro da área quando a mágica é operada resistem com IQ. Todos devem falhar para que a mágica tenha efeito.

Do lado de fora, a área parece estar rodeada por uma superfície perfeitamente reflexiva, que nada (incluindo seres mágicos e mágicas) pode atravessar. Objetos jogados nela são repelidos. Qualquer mágica que exija concentração e tem efeito fora da área se esgota imediatamente se o operador estiver preso dentro. Da mesma forma, qualquer mágica de fora cuja manutenção vence durante o tempo suspenso também prescreve (mas veja *Manter Mágica*, pág. 128).

Duração: 1 dia (fora do tempo).

Custo básico: 5 para operar. 5 para manter.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Retardar Tempo.

Item

Cajado ou relógio. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Intervalo (MD)

Área

A área e todos dentro dela são temporariamente removidos do fluxo do tempo; o efeito é equivalente a ter o tempo da área acelerado infinitamente. Ao contrário de *Suspender Tempo*, esta mágica só pode ser operada a partir do interior; centrada no operador (a mágica termina assim que ele toca a sua borda). Se o operador morrer sozinho na área, a mágica nunca terminará! O operador e quaisquer objetos pegos na área simplesmente parecem desaparecer do fluxo do tempo.

No que diz respeito aos observadores externos, a área “envelhece” instantaneamente (o que pode ou não ser perceptível). Num momento, cinco ogros esta-

vam atacando o grupo enquanto seu mago operava uma mágica, e no momento seguinte os ogros estavam mortos, o grupo magicamente curado, e todos estavam em uma posição diferente e bebendo rum para comemorar.

De dentro, a área é delimitada por uma parede (e coberta por um teto) de total escuridão. Qualquer pessoa ou qualquer coisa que toque a borda da área é imediatamente expulsa da área, de volta ao tempo normal. Isso causa um atordoamento mental automático para qualquer outra pessoa que não o operador. Projéteis de qualquer tipo podem ser atirados às cegas para fora da área (veja *Tiro às Cegas*, pág. MB389), mas não para dentro dela. Note que, uma vez que todos os projéteis disparados para fora da área irão emergir no mesmo horário externo, um arqueiro pode criar uma explosão impressionante de flechas simplesmente disparando casualmente por algumas horas subjetivas...

Mágicas envolvendo o exterior simplesmente falham. Qualquer mágica que exija concentração e se ficar dentro da área prescreve imediatamente se o operador for deixado do lado de fora. Da mesma forma, qualquer mágica interior cuja manutenção seja devida

durante Intervalo termina a menos que seu operador também esteja dentro.

O “fluxo” de mana para a área de Intervalo é efetivamente nulo. Gemas de Energia não recarregam, encantamentos são impossíveis, etc. Magos ainda recuperam energia perdida (as consequências físicas de manipular mana desaparecem independentemente do suprimento de mana local), mas Mestres podem decretar que as mágicas custam muito mais, ou são impossíveis, dentro da área parada no tempo (desde que o poder seja extraído inteiramente da força vital pessoal do operador). Isso depende inteiramente da visão do Mestre de mana em seu cenário.

Duração: Um instante (fora do tempo). Dentro da área, o operador e quaisquer outros ocupantes têm tanto tempo quanto necessário.

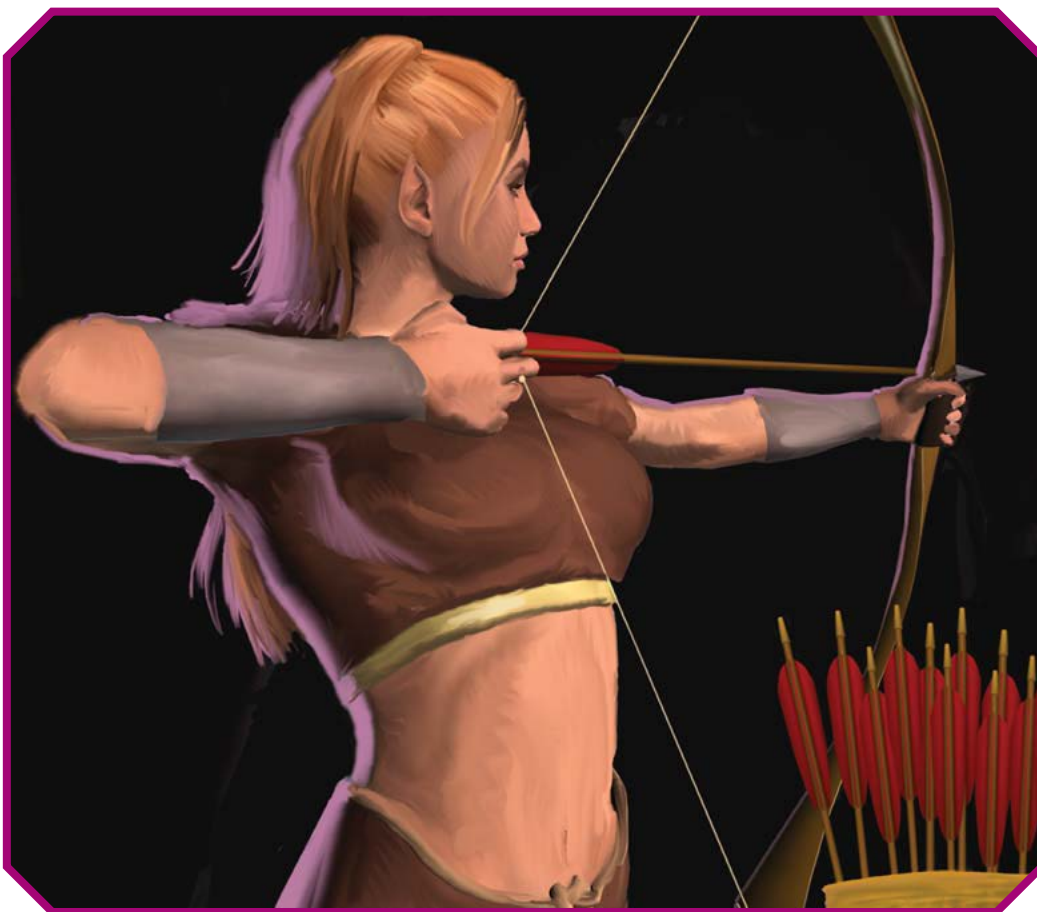
Custo básico: 5.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Acelerar Tempo.

Item

Cajado ou relógio. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.500.



CAPÍTULO DOZE

MÁGICAS DE CURA



Ghalhan pensou finalmente a dor na perna tinha acabado, mas o velho e caquético torturador acabara com essa ilusão através de sua inconveniente curiosidade. Aqueles dedos ossudos eram como facas quentes.

“Chega!” Ele rugiu. “Chega de me cutucar! Você pode me fazer uma perna falsa para que eu possa correr novamente, ou devo arrancar o nariz do imbecil que me indicou este lugar?”

O velho endireitou-se. “Eu posso fazer melhor, meu bom homem. Eu posso te devolver sua verdadeira perna.”

A testa de Ghalhan baixou. “Não me provoque, velhote. Faz mal à saúde.”

“Você não acredita em mim, hein?” Ele falou uma frase impronunciável em um idioma desconhecido e apontou um dedo longo para o rosto de Ghalhan. O dedo parou muito próximo da pala que cobria o olho direito de Ghalhan; a faca de Ghalhan parou bem perto da garganta do velho.

O velho olhou para a faca, sorriu levemente e levantou o tapa-olho de Ghalhan com a ponta do dedo.

Enxergar direito foi um choque depois de anos vendo com um só olho.

Ghalhan engasgou.

“Não vai durar muito, eu temo. É preciso alguma preparação para curar uma ferida tão antiga de forma permanente. Mas eu posso trazer seu olho de volta para valer, dispondo da quantidade certa de tempo. E sua perna, se você puder conter essa sua impaciência. Você tem interesse, ou vai lá coletar o nariz daquele cavalheiro?”

As mágicas desta escola são o que há de mais puro dentre as magias brancas. No entanto, ironicamente, as mágicas de Cura são precursoras das mágicas sombrias da necromancia. Alguns curandeiros até se recusam a aprender Ressurreição, por causa do conhecimento necromântico necessário para fazer a mágica funcionar.

A maioria dos curandeiros são magos; Aptidão Mágica 1 é um pré-requisito para as primeiras mágicas da escola, e níveis mais altos nessa vantagem rapidamente se tornam necessários. Alguns curandeiros não-magos, no entanto, compensam seu déficit mágico com uma abundância de compaixão. Em muitos hospitais mágicos, isso leva a uma divisão de trabalho

entre os solidários não-magos, que lidam com cuidados e ferimentos leves, e os magos, que têm o poder de curar doenças e ferimentos mortais, mas podem ter o carisma de um pedaço de madeira.

Quase todo mago, pelo menos, se interessa por cura; a mágica Recuperar Energia, que pode ser vital para um mago praticante, pertence à Escola de Cura.

Qualquer um que tente *se* curar tem uma penalidade no NH igual à quantidade de dano que ele tem. Por exemplo, um mago que perdeu 4 PV faz um teste com uma penalidade de -4 para se curar.

Uma falha *crítica* com uma mágica de Cura sempre terá algum efeito ruim apropriado no paciente, agravando a lesão, criando uma nova ferida ou algo semelhante.

Leitura do Corpo

Informação; Resistível com Vontade

Cria na mente do operador uma “imagem” visual e tátil do interior do corpo do objetivo. Útil para diagnosticar dor ou doença de origem incerta, esta mágica revela rupturas de órgãos e hemorragias internas, fraturas ósseas — até mesmo o sexo de um feto. Utilize os modificadores normais de distância. Essencialmente, este é o equivalente mágico de uma série detalhada de raios X; o que o operador pode fazer com as informações obtidas depende de suas habilidades médicas.

Esta mágica não revela a natureza exata de quaisquer venenos ou doenças que possam estar afetando o objetivo, mas concede um bônus de +2 a qualquer teste subsequente de Venefício ou Diagnose. O operador deve tocar o objetivo.

Modificadores: -2 se o objetivo for de uma espécie diferente da do operador (um mago élfico lendo um objetivo humano, por exemplo), -4 ou pior se for totalmente alienígena!

Custo: 2.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Percepção de Vida ou Despertar.

Item

Chapéus ou joias. Funciona apenas no usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Detecção de Veneno**Área; Informação**

Como listada em *Mágicas de Proteção e Aviso*, pág. 166.

Descanso Final**Comum**

Quando operada em um corpo morto, esta mágica torna o objetivo imune à toda magia Necromântica. O espírito do falecido não pode ser convocado, nem o corpo pode ser animado (ou ressuscitado). Não tem efeito físico no corpo. A mágica pode ser operada a qualquer momento depois que o objetivo morrer, mas há uma penalidade cumulativa de -1 para cada mês que o objetivo estiver morto, até um máximo de -10. Um operador pode tentar a mágica apenas uma vez por objetivo.

Esta mágica não tem efeito em uma pessoa viva e não afetará os mortos-vivos que já se levantaram.

Em muitos cenários, essa mágica é uma parte intrínseca dos ritos fúnebres e pode ser restrita ao clero. Os Mestres podem desejar mudar o pré-requisito de Aptidão Mágica para Clericato ou Abençoado. Em outros cenários, essa mágica é desnecessária; rituais funerários não mágicos são suficientes para salvarguardar os mortos da necromancia.

Costuma-se supor que esta mágica funciona enviando a alma do falecido do plano mortal para a presença de sua divindade. Alguns, no entanto (geralmente membros de um culto da morte ou outro), acreditam que essa mágica funciona destruindo os espíritos desencarnados dos mortos!

Esta também é uma mágica de Necromancia.

Duração: Permanente.

Custo: 20.

Tempo de operação: Mínimo de 10 minutos. Esta mágica sempre é operada cerimonialmente.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 ou Empatia com Espíritos. As pessoas com status "santo" podem operar esta mágica sem pré-requisito.

Item

Esta mágica pode ser consagrada em itens funerários. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Conceder Energia**Regular**

Restaura os Pontos de Fadiga perdidos do objetivo, a um custo de energia para o operador. Não é possível aumentar a pontuação dos PF do objetivo acima do máximo normal.

Custo: Qualquer quantidade; a energia gasta pelo operador vai para o objetivo como PF restaurado (por exemplo, se o operador gasta 5 de energia, o objetivo recupera 5 PF perdidos). O custo de operação não é reduzido por NH elevado.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 ou Empatia (pág. MB57).

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 100.

Conceder Vitalidade**Comum**

Restaura temporariamente os Pontos de Vida perdidos do objetivo, a um custo de energia para o operador. Não é possível aumentar a pontuação de PV do objetivo acima do máximo normal. Como os PV restaurados desaparecem após uma hora e a mágica não pode ser mantida, essa mágica é apenas uma medida temporária.

Duração: 1 hora.

Custo: Qualquer quantidade; a energia gasta pelo operador vai para o objetivo como PV restaurados (por exemplo, se o operador gastar 5 de energia, o objetivo recupera 5 PV perdidos). O custo de operação não é reduzido por NH elevado. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisito: Conceder Energia.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 250.

Compartilhar Energia**Comum**

O operador disponibiliza seus PF para que outro mago lance mágicas. O operador só pode operar essa mágica em si mesmo. Ele deve especificar quem pode tirar PF dele no próximo segundo — ninguém mais poderá fazê-lo. Mais de um mago pode ser especificado e um limite de 5 PF pode ser drenado em um único segundo. O operador pode especificar um limite inferior! Os PV não podem ser usados para operar esta mágica.

Se um mago especificado não drenar os PF antes do próximo turno do operador, a mágica Compartilhar Energia

expira, custando ao operador um PF. O mago operando a outra mágica não precisa estar ciente da existência da mágica Compartilhar. Enquanto opera sua mágica, ele sentirá uma energia externa tentando ajudá-lo — ele pode ceder a isso ou negá-lo, pagando ele mesmo o custo.

Uma mágica pode extrair energia de apenas uma mágica Compartilhar. Se mais de uma mágica Compartilhar for lançada, use a mais próxima; role aleatoriamente se dois estiverem igualmente próximos.

Duração: Os PF devem ser usados em uma mágica naquele turno. Não pode ser mantida.

Custo: Duas vezes a quantidade realmente usada pelo mago que drena os PF. A energia gasta pelo operador vai para o poder de outra mágica do mago. PF além do necessário pela mágica não é transferido para o outro mago — use Conceder Energia para fazer isso. O custo para operar esta mágica nunca é reduzido por NH elevado. Um mínimo de 1 PF sempre é gasto ao operar esta mágica.

Pré-requisito: Conceder Energia.

Recuperar Energia**Especial**

Descanse e recupere pontos de fadiga mais rapidamente que o normal, drenando energia da mana ao redor. Uma pessoa normal recupera 1 PF a cada 10 minutos. Um mago que conhece esta mágica com NH 15 ou superior recupera 1 PF a cada 5 minutos. Um mago que conhece esta mágica com NH 20 ou superior recupera 1 PF a cada 2 minutos. Nenhuma melhoria adicional é possível. Note que esta mágica funciona no próprio operador; ele não pode restaurar PF para outras pessoas.

O mago deve descansar tranquilamente, mas nenhum ritual ou jogada de dados é necessária. Enquanto descansa, ele pode manter mágicas comuns, mas não aquelas que exigem concentração.

Esta mágica não funciona em áreas de baixa ou sem mana.

Custo: Nenhum.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Conceder Energia.

Item

Joias. Permite que o usuário se recupere como se ele tivesse essa mágica em nível igual ao Poder do item; sempre ativo. Um item muito raro! *Custo de energia para criar:* 1.000; deve ser feito de uma liga de ouro e platina (valor mínimo de um pequeno anel de \$500).



Remover Infecção

Área

Purifica a área objetivo de agentes causadores de doenças contagiosas – micróbios, espíritos de doenças, ar viciado, etc. — tornando-a estéril e livre de infecção. Esta mágica pode ser usada para limpar e esterilizar qualquer coisa, desde um templo de culto à doenças até uma sala de operações. Não curará nem aliviará doenças em criaturas vivas; serve apenas para limpar e purificar objetos e superfícies.

Áreas infecciosas ou objetos tratados com Remover Infecção não podem servir como fonte de contágio (veja *Infecção*, pág. MB444) até serem reinfetados.

Duração: Até que os agentes causadores de doenças retornem à área afetada.

Custo básico: 3.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Deteriorar, Purificar ou Cura.

Item

Varinha ou cajado, decorado em um padrão de serpente. O objetivo deve ser tocado pelo item. *Custo de energia para criar:* 400.

Cessar Espasmo

Comum

Como listada em *Mágicas de Controle do Corpo*, pág. 35.

Despertar

Área

Torna o(s) objetivo(s) acordado(s) e alerta(s). Anula instantaneamente os efeitos do atordoamento. Se o objetivo estiver muito cansado (menos de 1/3 dos PF básicos), esta mágica o torna alerta por uma hora, mas lhe custa 1 PF no final desse período. Não tem efeito sobre aqueles com 0 ou menos PF. Pessoas adormecidas ou inconscientes recebem um teste de HT para despertar, com um bônus igual à margem de sucesso do operador. Um objetivo rola -3 se estiver inconsciente devido a lesão, a -6 se drogado.

Custo básico: 1.

Pré-requisito: Conceder Vitalidade.

Item

Varinha ou cajado. O item deve tocar no objetivo. *Custo de energia para criar:* 300.

Aliviar Enjoo

Comum; Resistível com a mágica-objetivo

Alivia temporariamente um objetivo de qualquer sintoma de doença que ele possa estar exibindo (febre, tontura, erupção cutânea, tosse, etc.). As mágicas Enjoo e Embriaguez resistem. Observe que apenas os *sintomas* são curados. Aliviar Enjoo tornará um bêbado sóbrio por um tempo — mas para uma cura permanente, use Neutralizar Veneno.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Conceder Vitalidade.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 250.

Compartilhar Vitalidade

Comum

O operador cura os ferimentos de outro transferindo-os para *si mesmo*, perdendo os PV que o objetivo for curado. Se o objetivo tiver um membro aleijado, ele permanecerá assim — somente a perda de PV são curados. Da mesma forma, a lesão aplicada ao operador não o enfraquecerá (embora certamente possa colocá-lo inconsciente ou até mesmo matá-lo; a mágica não inclui “rede de segurança” para magos excessivamente gentis). O operador *não* sofre a penalidade normal no NH por gastar PV para operar mágicas, nem é penalizado por reformular o mesmo objetivo.

Duração: Permanente; o operador pode ser curado de seus novos ferimentos através de meios normais ou mágicos.

Custo: Nenhuma energia precisa ser gasta; NH elevado afeta apenas o Tempo de operação.

Tempo de operação: 1 segundo por PV transferido.

Pré-requisito: Conceder Vitalidade.

Imunidade à Doenças

Comum

O objetivo é imune a doenças enquanto a mágica durar, de acordo com a vantagem de Resistente a Doenças (veja *Resistente*, pág. MB84). Esta também é uma mágica de Proteção e Aviso.

Duração: 1 hora.

Custo: 4 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Remover Infecção ou Vigor.

Item

(a) Joias. Sempre ativo; o usuário é imune a doenças. Um item raro e valorizado! *Custo de energia para criar*: 1.000 para um item que resiste a uma doença específica, 2.500 para um que resiste a todas as doenças. (b) Joias. Sempre ativo; impede que o usuário espalhe qualquer doença que possa ter. “Cordas do Leproso” é um exemplo deste item. *Custo de energia para criar*: 250.

Imunidade a Veneno**Comum**

O objetivo se torna imune a venenos durante o efeito da magia. Para alguns venenos muito persistentes, isso é apenas um atraso do inevitável, já que vestígios do veneno ainda podem estar no sistema do objetivo quando a magia terminar! Esta também é uma magia de Proteção e Aviso.

Duração: 1 hora.

Custo: 4 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Vigor.

Item

Joias. O item deve ter uma gravura de um unicórnio. Sempre ativo; o usuário é imune a venenos. Um item raro e valorizado! *Custo de energia para criar*: 500 para um item que resiste a um veneno específico, 4.000 para um que resiste a todos os venenos.

Cessar Sangramento**Comum**

O sangramento do objetivo é interrompido imediatamente, como se estivesse enfaixado por alguém com a perícia Primeiros Socorros (pág. MB219). Isso restaura 1 PV e evita mais perda de PV devido ao sangramento se as Regras Opcionais de Sangramento (pág. MB420) estiverem em vigor. O objetivo desta magia não pode se beneficiar subsequentemente do enfaixamento dos mesmos ferimentos.

Esta magia também pode ser usada para estabilizar um ferimento fatal (pág. MB423), a um custo substancialmente maior.

Duração: Permanente, embora lesões posteriores sangrem normalmente.

Custo: 1 para parar o sangramento em um ferimento normal; 10 para estabilizar um ferimento mortal.

Pré-requisito: Conceder Vitalidade.

Item

Qualquer item; O item deve ter uma gravura de um pelicano. Evita que o usuário sangre e sofra ferimentos mortais. *Custo de energia para criar*: 500.

Cura Superficial**Comum**

Restaura até 3 PV para o objetivo. Não elimina doenças ou venenos, mas curará os danos causados por essas coisas.

Esta magia é arriscada se usada mais de uma vez por dia pelo mesmo operador no mesmo objetivo. Se tentar, faça um teste com uma penalidade de -3 para a primeira repetição, -6 para a segunda e assim por diante.

Se você tiver a perícia Medicina com NH 15 ou superior, uma falha crítica com esta magia conta apenas como uma falha comum — a menos que você esteja tentando a magia mais de uma vez por dia no mesmo objetivo.

Custo: 1 a 3. O mesmo valor é restaurado ao objetivo.

Pré-requisito: Conceder Vitalidade.

Item

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. O item deve tocar o objetivo. Utilizável apenas por magos, ou por não-magos com perícia Medicina 15 ou superior. *Custo de energia para criar*: 600.

Cura Profunda (MD)**Comum**

Restaura até 8 PV para o objetivo. Não elimina doenças ou venenos, mas curará os danos causados por essas coisas.

Caso contrário, esta magia funciona da mesma forma que Cura Superficial: com uma penalidade de -3 por operação no mesmo objetivo em um dia, e a perícia Medicina com NH 15 ou superior mitigará os efeitos de uma falha crítica.

As penalidades para operações repetidas são acumuladas *separadamente* para Cura Superficial e Cura Profunda. Por exemplo, um operador poderia operar as duas magias no mesmo objetivo no mesmo dia, sem penalidade.

Custo: 1 a 4. *Duas vezes* o valor gasto é restaurado para o objetivo.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Cura Superficial.

Item

Varinha ou cajado decorado com um padrão de serpente. O item deve tocar o objetivo. Utilizável apenas por magos, ou por não-magos com perícia Medicina 20 ou superior. *Custo de energia para criar*: 1.500.

Cura Superior (MD)**Comum**

Restaura todos os PV perdidos do objetivo. Não elimina doenças ou venenos, nem recupera partes do corpo danificadas ou ausentes, mas pode curar os PV perdidos em qualquer uma dessas coisas.

Um determinado objetivo só pode se beneficiar desta magia *uma vez por dia*, seja ela operada pelo mesmo operador ou por um operador diferente de cada vez. Se você tiver a perícia Medicina com NH 15 ou superior, uma falha crítica com esta magia conta apenas como uma falha.

Custo: 20. Uma tentativa por dia por objetivo.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Cura Profunda.

Item

Varinha ou cajado decorado com um padrão de serpente. O item deve tocar o objetivo. Utilizável apenas por magos, ou por não-magos com perícia Medicina 25 ou superior. *Custo de energia para criar*: 4.000.

Curar Doenças**Comum**

Elimina um tipo de doença ou infecção do corpo do objetivo. Um teste de Diagnose bem sucedido (pelo operador ou outro) deve preceder a operação; se não, o uso da magia será com uma penalidade de -5! Não cura nenhum dano que a doença tenha causado ao paciente; a magia apenas elimina a doença subjacente.

Duração: A doença se foi, mas o objetivo não está imune para sempre...

Custo: 4.

Tempo de operação: 10 minutos. Uma tentativa.

Pré-requisitos: Aliviar Enjoo e Cura Profunda.

Item

Varinha ou cajado, decorado com um padrão de serpente. O item deve tocar o objetivo. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar*: 800 para curar uma doença específica, ou 1.500 para um item que cura qualquer doença.

Neutralizar Veneno

Comum

Elimina todos os vestígios de um veneno escolhido do corpo do objetivo. Um teste de Venefício bem sucedido (pelo operador ou outro personagem) deve preceder à operação para identificar o veneno sendo tratado; se não, o uso da magia será com uma penalidade de -5! Esta magia não tem utilidade contra elixires alquímicos que não sejam aqueles que causam dano direto. Não cura o dano existente — a magia apenas remove o veneno restante, evitando qualquer dano adicional.

Duração: Permanente.

Custo: 5.

Tempo de operação: 30 segundos (tenha cuidado com venenos de ação rápida!). Uma tentativa.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 ou Testar Alimento ou Curar Doenças.

Item

Cajado ou varinha decorado com um padrão de serpente. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Medicina-20 ou superior. O item deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 400 para um item que cura um veneno específico, 1.500 para um item que cura qualquer veneno.

Neutralização Instantânea de Veneno (MD)

Comum

Como Neutralizar Veneno, mas funciona instantaneamente. Um teste de Venefício não é necessário para o uso bem-sucedido desta magia!

Custo: 8. Uma tentativa por dia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Neutralizar Veneno.

Item

Varinha ou cajado, decorado com um padrão de serpente. O item deve tocar o objetivo. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Medicina-20 ou superior. *Custo de energia para criar:* 800 para um item que neutraliza um veneno específico, 3.000 para um item que neutraliza qualquer veneno.

Aliviar Vício

Comum

Substitui parcialmente uma “dose diária” de alguma droga exigida pelo objetivo. O objetivo ainda sentirá os efeitos psicológicos da falta de uma dose (isto é, um teste de HT modificado por Vontade ainda é necessário para

contar o dia em direção a remissão do vício), mas não sofrerá nenhum dano físico após a abstinência.

Modificadores: Esta magia tem -4 de penalidade se o operador operar sobre si mesmo, e com um cumulativo de -4 por operação diária consecutiva no mesmo objetivo (assim, fica cada vez mais difícil para a magia substituir a droga). Além disso, a penalidade de abstinência inerente ao medicamento é aplicada a qualquer operação!

Duração: 1 dia.

Custo: 6. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Neutralizar Veneno.

Aliviar Loucura

Comum

Restaura temporariamente a sanidade de um objetivo, aliviando-o de uma única Loucura, Fobia, Compulsão ou Loucura induzida por magias (escolhida pelo operador). As magias Loucura e Loucura Permanente resistem.

Esta também é uma magia de Controle da Mente.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Conceder Vitalidade e Sabedoria.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 850.

Restaurar Visão

Regular

Restaura temporariamente a visão do objetivo, independentemente do que causou a perda (se a perda da visão é de natureza mágica, no entanto, a magia responsável consegue resistir). Os olhos não devem estar completamente ausentes (isso requer Regeneração). Para uma cura permanente, use Restauração.

Duração: 1 hora.

Custo: Igual a metade dos pontos de Visão restaurados (Per+Visão Aguçada); metade para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Visão Aguçada ou Cegar.

Item

Joias ou roupas. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Restaurar Audição

Comum

Semelhante a Restaurar Visão, mas para a audição. Os tímpanos ou outros órgãos da audição não devem estar completamente ausentes.

Duração: 1 hora.

Custo: Igual a metade dos pontos de audição restaurados (Per+Audição Aguda); metade para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Audição Aguçada ou Ensurdecer.

Item

Joias (brincos são especialmente apropriados) ou roupas. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Restaurar Memória

Comum

Usado para curar as vítimas de perda de memória, seja mundano ou mágico. A magia restaura um fato ou perícia esquecidos de cada vez. A magia Esquecimento resiste; o esquecimento permanente resiste a +5. Essa magia não permitirá que o objetivo se lembre de algo que ele nunca memorizou (mas veja a magia *Recordar*, pág. 106).

A magia é arriscada se usada mais de uma vez por dia no mesmo objetivo: cada repetição da operação terá um cumulativo de -3. Uma falha crítica é muito perigosa — a memória procurada é destruída para sempre, e o objetivo é mergulhado em uma sequência assustadora de memórias enterradas que duram 2d minutos. Isso causa uma Verificação de Pânico com uma penalidade de -6.

Se o operador tiver a perícia Psicologia com NH 15 ou superior, uma “falha crítica” nessa magia conta como uma falha comum — a menos que ele já tenha tentado a magia mais de uma vez naquele dia sobre o mesmo objetivo.

Duração: A memória é recuperada permanentemente.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: 3.

Pré-requisitos: Despertar e IQ 11 ou superior.

Item

Varinha ou cajado; o item deve ter uma gravura de um elefante. O item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 600.



Restaurar Fala

Comum

Semelhante a Restaurar Visão, mas para Fala. A língua e as cordas vocais não podem estar completamente ausentes.

Duração: 1 hora.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Voz Amplificada ou Ensurdecer.

Item

Jóias ou roupas. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Cessar Paralisia

Comum

Anula uma paralisia temporária (devido à magia, arma paralisante, etc.). Uma magia em andamento (como Paralisar Membro ou Paralisia Total) recebe um teste de resistência.

Custo: 1 para um único membro. 2 para todo o corpo.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Paralisia ou Cura Profunda.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200.

Aliviar Paralisia

Comum

Restaura temporariamente o uso de um de seus membros paralisados ou aleijados. Os membros não devem, é claro, estar completamente ausentes (isso requer Regeneração). Uma vez que os membros atrofiam com o desuso, o Mestre deve usar seu julgamento e avaliar as penalidades de DX e ST para o uso de tais membros restaurados.

Duração: 1 minuto.

Custo: Igual ao limiar incapacitante para os membros afetados. Mesmo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Cessar Paralisia.

Item

Jóias ou roupas. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 200 por ponto de limiar incapacitante efetivamente restaurado (se o limiar de invalidez do usuário for maior que a capacidade do item, avalie a diferença como uma penalidade para DX e ST para esse membro).

Restauração (MD)

Comum

Recupera o uso de um membro aleijado ou olho danificado — também restaura a perda de audição, olfato, etc. Não funciona em um membro ou olho perdido — isso requer Regeneração. (Se um membro foi amputado e está intacto, você pode tentar Restauração dentro de uma hora, com uma penalidade de -5 no NH, para colocá-lo de volta!)

Duração: Permanente.

Custo: 15. Uma tentativa.

Tempo de operação: 1 minuto para operar a magia; 1 mês antes do processo de restauração estar completo. A parte não pode ser usada até que o mês tenha passado; simplesmente não funciona, mesmo que pareça saudável.

Pré-requisitos: Cura Profunda ou quaisquer duas entre Aliviar Paralisia e das várias magias de “Restaurar”.

Item

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. Utilizável apenas por magos. O objetivo deve ser tocado pelo item. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Restauração Instantânea (MD)

Comum

Como Restauração, mas funciona instantaneamente.

Custo: 50. Uma tentativa.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Restauração.

Item

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. Utilizável apenas por magos. O item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Regeneração (MD)

Comum

Regenera um membro ou olho perdido.

Duração: Permanente.

Custo: 20. Uma tentativa.

Tempo de operação: 1 minuto para operar a magia; 1 mês antes do processo de regeneração estar completo. A parte regenerada não pode ser usada até que o mês tenha passado.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Restauração.

Item

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. Utilizável apenas por magos. O item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Regeneração Instantânea (MD)

Comum

Como Regeneração, mas funciona instantaneamente.

Custo: 80. Uma tentativa.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Regeneração.

Item

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. Utilizável apenas por magos. O item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 4.000.

Curar Radiação

Comum

Como listada em *Mágicas Tecnológicas*, pág. 182.

Purificar

Comum; Resistência Especial

Limpa o objetivo de qualquer matéria estranha em seus tecidos, incluindo espinhos de cactos ou porcos-espinhos, pontas de flechas, farpas, balas, lascas, etc. Também elimina bactérias e parasitas externos (mas não internos). Não tem efeito contra doenças, venenos ou drogas. O objetivo deve estar disposto ou totalmente impotente (por exemplo, amarrado ou inconsciente) e o operador deve tocá-lo.

“Matéria estranha” que é de alguma forma integral ao objetivo (dentes de ouro, placas ou hastes de aço, olhos de vidro, cibernéticos e assim por diante) deve ser excluída pelo operador ou pode ser destruída também! Se o operador é desculpado (ou malicioso), cada item resiste separadamente com HT+5 do objetivo.

Custo: 2 para limpar uma mão ou pé, 4 para um tronco ou membro, 6 para um corpo inteiro.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Purificar a Terra.

Item

Varinha ou cajado, decorado com um padrão de serpente. O item deve tocar o objetivo. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Cirurgia-15 ou superior. *Custo de energia para criar:* 250.

Animação Suspensa

Comum; Resistível com HT

Mantém o objetivo em aparente sono, indefinidamente. Os efeitos de hemorragia severa, doença, idade, etc. são todos interrompidos enquanto a mágica está em vigor. O objetivo não necessita de comida nem ar, mas ainda pode ser prejudicado por fogo, armas e outros perigos naturais.

Duração: Permanece em vigor até que seja quebrada (a mágica Despertar funciona bem).

Custo: 6.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Sono e pelo menos quatro mágicas de Cura.

Item

(a) Joias, flechas ou roupas. Sempre ativo; o item coloca seu usuário em animação suspensa instantaneamente. A mágica é cancelada imediatamente quando o item é removido. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Cripta, caixão, etc. Sempre ativo; coloca o ocupante em animação suspensa. *Custo de energia para criar:* 2.000 por espaço do tamanho humano.

Sono Curativo

Comum; Resistência Automática

O objetivo cai em um sono restaurador profundo e recupera 1 PV para cada hora de descanso. A fadiga é recuperada ao dobro da taxa normal.

O objetivo acorda completamente curado, ou depois que 8 horas se passaram; qualquer fadiga causada por sono perdido também é completamente recuperada após esse período. Caso contrário, ele só pode ser despertado por uma palavra do operador, uma lesão ou a mágica Despertar (ou Remover Maldição, Contramágica, etc.). Um objetivo não disposto resiste automaticamente.

Duração: Até 8 horas (recuperação máxima de 8 PV por dia).

Custo: 6. Por um custo de 10, a velocidade de recuperação é dobrada. Recuperação máxima não é alterada.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Sono e Cura Superficial.

*As feridas que em nós próprios fazemos
saram sempre por maneira viciosa.*

*– William Shakespeare,
Troilo e Créssida*

Item

Joias. Sempre ativo; o item previne o envelhecimento enquanto estiver usável. Reinos foram derrubados por posse de tais coisas... *Custo de energia para criar:* 10.000.

Rejuvenescer (MD)

Comum

Remove um ano da idade do objetivo. Qualquer nível de atributo perdido nesse período é automaticamente recuperado. Não afeta memórias, perícias, lesões, etc., obtidos durante os meses “perdidos”.

Duração: O objetivo começa a envelhecer de novo imediatamente.

Custo: 100. Uma tentativa por mês.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Interromper Envelhecimento.

Item

(a) Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. O item deve tocar o objetivo. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Medicina-15 ou superior. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer item. Se o usuário estiver disposto a dormir (ou desmaiar de fadiga ou lesão), o item é ativado. O usuário desperta se o item for removido ou quando a mágica terminar (se os PV do usuário ainda forem negativos, consulte *Retomando a Consciência*, pág. MB423). *Custo de energia para criar:* 900.

Interromper Envelhecimento (MD)

Comum

Para o envelhecimento do objetivo por um mês. Não pode ser operada novamente até que a primeira mágica desapareça.

Duração: Um mês.

Custo: 20. Uma tentativa por semana.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos oito mágicas de Cura.

Ressurreição (MD)

Comum

Traz o objetivo de volta à vida, desde que o corpo, ou a maior parte dele, esteja disponível. Esta decisão fica a cargo do Mestre; note que um corpo que atingiu -10xPV está por definição muito danificado para ressurreição. O objetivo ressuscitado tem PF e PV 0 e deve recuperar PF e PV da maneira normal. Todos os seus membros estarão intactos, independentemente das lesões que o mataram. O NH do operador terá uma penalidade de -1 por cada dia inteiro entre a morte do objetivo e o início da mágica. Esta também é uma mágica de Necromancia.

Duração: Permanente, até que você seja morto novamente...

Custo: 300. Uma tentativa.

Tempo de operação: 2 horas.

Pré-requisitos: Regeneração Instantânea e Convocar Espírito.

Item

Há rumores persistentes de um item mágico que traz os mortos à vida, mas nada específico é conhecido.

CAPÍTULO TREZE

MÁGICAS DE ILUSÃO E CRIAÇÃO

Eric destrancou e abriu a porta, jogou as chaves no balcão e deixou cair a bolsa ao lado da porta. Com um suspiro miserável, ele se jogou no seu sofá decrépito.

Pior. Aniversário. De. Sua. Vida.

Seu despertador não tinha disparado, o trabalho tinha sido o desfile habitual de idiotas e alguém roubou a roda dianteira de sua bicicleta. Agora ele não conseguia encontrar ninguém para distrair a cabeça do dia ruim. Sheila não estava atendendo o telefone. Jim havia vagamente mencionado algo que precisava fazer e desligou. Todos os contatos estavam incomunicáveis e era impossível encontrá-los.

“Bem,” ele disse para a TV, “parece que seremos você e eu esta noite.”

Uma luz bruxuleou no quarto.

“SURPRESA!” Pessoas gritaram de todos os cantos da sala e caíram na gargalhada. Sheila, sentada ao lado dele no sofá, beijou-o na bochecha.

“Feliz Aniversário! Você devia ver sua cara agora!”

“Cara”, veio a voz de Jim debaixo dele, “feliz aniversário e tal, mas faz o favor de sair de cima de mim?”

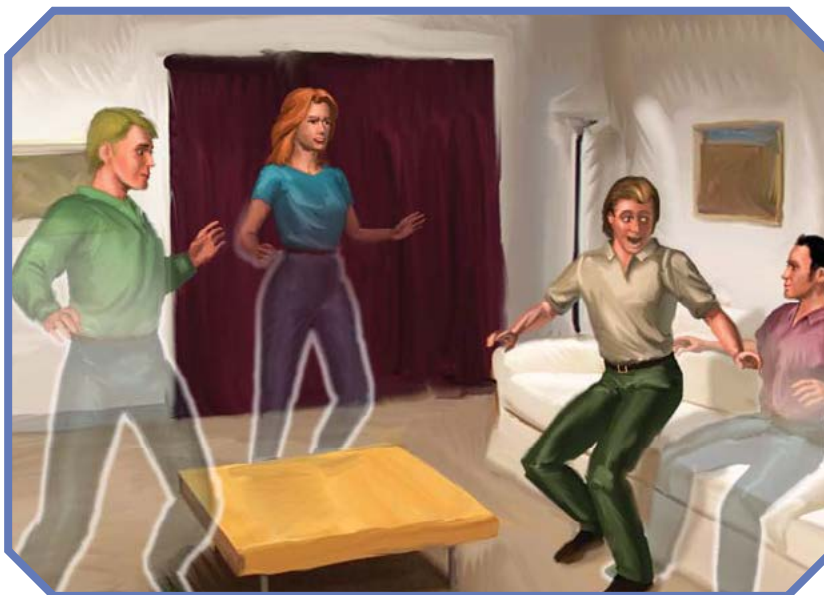
As mágicas desta escola permitem ao mago criar o que não está lá. Uma “ilusão” não tem substância real. Uma “criação” tem substância, enquanto existir. Cada ilusão ou criação conta como uma mágica “ativa”, dando -1 às outras operações do operador.

A Escola de Ilusão e Criação é desafiadora; nem todo mundo tem a inteligência e a imaginação para dominar a arte da ilusão. No entanto, os princípios interentes à escola são necessários para muitas mágicas potentes em outras escolas.

Ilusão Simples

Área

Cria uma imagem puramente visual que pode ser vista por qualquer pessoa que tenha a área que a ilusão ocupa no campo visual. Pode ser um único objeto ou uma cena inteira. Pode mover-se para uma área diferente, ou mudar de



tamanho ou forma até a sua área máxima, se o operador se concentrar. Qualquer criatura sapiente pode dissipar a mágica por “desacreditar” — realizando uma manobra Concentrar e sendo bem sucedido num teste de Vontade. A ilusão é automaticamente dissipada por qualquer ataque, qualquer outra

mágica, exceto Controle de Ilusão, ou o toque de qualquer criatura sapiente.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para operar. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: O operador deve ser capaz de enxergar e ter IQ 11 ou melhor.

Ilusões Assustadoras

Ilusões são frequentemente usadas para aterrorizar. Se você sabe que seu inimigo tem uma fobia a répteis, uma Ilusão Simples bem aplicada na forma de uma cobra pode ser mais eficaz que uma Bola de Fogo! No entanto, o conhecimento da magia das ilusões permite que um mago produza imagens que parecem *reais*, mas não necessariamente imagens que são *assustadoras*. Um dragão que parece de verdade, exalando fumaça das narinas e com a luz do sol reluzindo nas garras, provavelmente deixará qualquer um nervoso — mas um ilusionista *criativo* contorcerá a expressão do dragão dando-lhe um olhar assassino; colocará alguns restos de carne sangrenta entre as garras, e fará os músculos da fera inflarem de forma ameaçadora por baixo das escamas.

O Mestre pode querer determinar a penalidade da Verificação de Pânico da ilusão (se houver) com base na descrição do jogador. No entanto, para ligar o impacto de uma ilusão à perícia do personagem em vez da perícia do jogador, o Mestre pode permitir uma jogada de Artista (Ilusão); quanto maior a margem de sucesso, mais assustadora (ou bonita, ou comovente) é a ilusão.

Chama Fantasmagórica

Área

Como listada em *Mágicas do Fogo*, pág. 73.

Ilusão Complexa

Área

Como Ilusão Simples, mas afeta tanto a audição quanto a visão. Não é automaticamente dissipada por uma mágica ou toque; no entanto, qualquer quantidade de dano real irá dissipar a ilusão.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Som e Ilusão Simples.

Ilusão Perfeita

Área

Como Ilusão Complexa, mas afeta todos os sentidos exceto o toque; sua mão vai passar por ela. Não pode ser dissipada exceto por Anular Mágica ou Anular Ilusão. Qualquer dano perturbará temporariamente a ilusão, revelando-a pelo que é, sem dissipá-la.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para operar. Metade disso para manter. Por um custo duplo, até mesmo o sentido de toque

será enganado, embora você não possa “realmente” se aquecer com um fogo ilusório.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Ilusão Complexa.

Cobertura Ilusória

Comum

Essa ilusão faz um objeto escolhido parecer, soar e se sentir diferente. O objeto base deve ter o tamanho e a forma apropriadas. A ilusão pode ser desacreditada, mas é estável de qualquer maneira. No entanto, ela não se moverá a menos que o objeto subjacente se mova. Os danos causados pelo objeto subjacente não são afetados. Por exemplo, uma cobertura ilusória de um cavalo poderia ser operada sobre um cavalo de madeira. Ele iria parecer, relinchar e cheirar como um cavalo, mas não poderia ser montado! Concentração não é necessária para manter a ilusão.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para um objeto pequeno o suficiente para ser segurado na mão ou 2 para objetos maiores. Metade desse custo para manter.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Item

Por 200 vezes o custo básico, a mágica pode se tornar permanente; não será desacreditada!

Disfarce Ilusório

Comum

Essa ilusão disfarça um ser vivo. O operador deve primeiro criar a ilusão (usando qualquer mágica básica de Ilusão). A mágica Disfarce Ilusório, então, sobrepõe a ilusão sobre o objetivo, então ele o cobre e se move com ele. Quanto melhor a ilusão usada, melhor e mais permanente o disfarce; um Disfarce Ilusório Perfeito até engana o sentido do tato. Concentração não é necessária para manter o disfarce. O disfarce ilusório conta como apenas uma única mágica “ativa”.

Duração: Até a ilusão terminar.

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Item

Jóias ou roupas; o item opera um Disfarce Ilusório (especificado quando o item é encantado) sobre o usuário. *Custo de energia para criar:* 150 Simples, 300 Complexa, 500 Ilusão Perfeita. Não há custo de energia para o usuário!

Autossuficiência

Área

Esta mágica pode ser usada com qualquer criação ou ilusão controlada. Deixa o operador “programar” a criação ou ilusão para se locomover, falar (se puder fazer



sons) e até mesmo reagir de maneiras predeterminadas. Tudo isso é feito sem uma maior concentração por parte do operador; não conta como uma magia “ativa” separada. Se confrontada com algo para o qual não é “programada”, pode não fazer nada ou (se uma ilusão) simplesmente desaparecer, ao capricho do Mestre.

Duração: Enquanto a criação ou ilusão durar.

Custo básico: 2. Não requer manutenção.

Tempo de operação: O tempo que o jogador que operou demore a descrever as instruções para o Mestre, ou para lê-las em voz alta, se estiverem escritas (anotá-las salvará argumentos!). Instruções complexas demoram muito para serem operadas. Mínimo 5 segundos.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Detectar Ilusão

Informação

Diz se o objetivo é uma ilusão ou criação e, em caso afirmativo, de que tipo é. O operador deve ser capaz de ver o objetivo.

Custo: 2.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Controle de Ilusão

Comum; Resistível com a magia-objetivo

Assume o controle de uma ilusão que outra pessoa operou. Se a sua magia for bem sucedida, você deve pagar qualquer custo adicional de energia para manter a ilusão. Se você falhar, a ilusão ainda pertence ao operador original. Esta magia não afeta um Disfarce Ilusório. Se a magia é operada sobre algo que não é uma ilusão, o custo de energia ainda é gasto, mas a magia não tem efeito.

Duração: Uma vez estabelecido, o controle é permanente, a menos que outra pessoa assuma o controle.

Custo: 1.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Ilusão Perfeita.

Item

Varinha ou cajado. **Custo de energia para criar:** 300. O item deve tocar a ilusão a ser controlada.

Anular Ilusão

Comum; Resistível com a magia-objetivo

Anula qualquer Ilusão ou Disfarce Ilusório. Não afeta criações.

Custo: 1.

Pré-requisito: Controle de Ilusão.

Item

Varinha ou cajado; o item deve tocar a ilusão objetivo. **Custo de energia para criar:** 400.

Entalhar

Área; Resistível com Vontade

Cria uma inscrição (escrita ou imagens) em qualquer superfície. Especializações apropriadas de Artista (Caligrafia, Iluminuras, etc.) devem ser usadas para avaliar a estética do resultado. A imagem pode ser tão elegante quanto os desejos do operador: letras em chamas prateadas, letras de bloco simples, luz refletida na superfície da água e assim por diante. A inscrição é integrada à superfície objetivo, desaparecendo apenas quando a magia é cancelada ou expirar. Qualquer coisa viva a ser inscrita consegue resistir.

Esta também é uma magia de Quebrar e Consertar.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para operar. Mesmo custo para manter. Mínimo 2.

Pré-requisitos: Ilusão Simples e Copiar.

Item

(a) Qualquer inscrição pode se tornar permanente por 20 vezes o custo da operação da magia. (b) Uma caneta, pincel, etc., que pode deixar inscrições em qualquer coisa, sem precisar de tinta. **Custo de energia para criar:** 30.

Fantasma (MD)

Área

Como Ilusão Perfeita, mas um espectro pode impedir o movimento e infligir danos reais. Na primeira vez que qualquer criatura viva entrar em contato com um espectro, faça uma Disputa Rápida entre o NH efetivo do operador e a IQ. Se o operador perder, então o espectro é tratado como uma Ilusão Perfeita para todos os propósitos em relação àquele personagem.

Se o operador vencer, o espectro tem substância e pode prosseguir para golpear, agarrar, empurrar e as-

sim por diante, como se fosse real. Um espectro pode ter qualquer ST e DX até o NH do mago com a magia para fins de disputa, dano infligido e assim por diante.

Quando a magia é operada pela primeira vez, o Mestre deve anotar a margem de sucesso. Se um único ataque no espectro infligir esta quantia (ou mais) de dano básico, o espectro é imediatamente dissipado. Qualquer magia que funcione em ilusões (Anular Ilusão, Controle de Ilusão, Autossuficiência, etc.) funciona em espectros.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 5. Metade disso para manter. Para um custo básico de 9, o fantasma pode ter o dobro do ST normal (DX não é alterado).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Ilusão, Estorvar e Aporte.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 300; metade do custo de um item que criará um único fantasma determinado pelo criador.

Iniciativa

Área

Esta magia pode ser operada em qualquer criação ou ilusão que o operador controle, dando-lhe uma aparência de inteligência para agir por sua própria iniciativa. O objetivo é totalmente leal ao operador e obedece a ele (ou a qualquer outra pessoa que o operador ordene que ele escute) com o melhor de sua capacidade.

O custo básico da magia é baseada no conhecimento que o operador concede ao objetivo. As criações *começam* com seus próprios DX e IQ, conforme listado na descrição da magia. Para os propósitos desta magia, Ilusões e Fantasmas *começam* com IQ 0 e DX 8. O DX e a IQ do objetivo podem ser tão altos quanto os do operador. O objetivo também pode receber as perícias do operador — todas as perícias concedidas são conhecidas no mesmo nível de habilidade *relativo* do operador. Ilusões e criações com Iniciativa podem usar predefinições em qualquer perícia.

Uma vez que a magia é operada, o objetivo age sozinho até que a magia expire. Se o objetivo se deparar com uma situação que o confunda, ele tenta retornar ao operador para esclarecimentos. Como Autossuficiência (pág. 96), esta magia não conta como uma magia “ativa” e não requer manutenção separada.

Exemplo: Lady Ann Goulding criou um serviçal mágico para divertir seus hóspedes nobres e decadentes. Ela deseja que ele circule por toda a festa, servindo comida, dançando com as nobres e demonstrando respeito apropriado — *sem* exigir supervisão constante, para que ela possa se divertir. Ele começa com 9 em cada atributo, mas sem perícias (Lady Ann poderia ter criado um serviçal habilidoso, mas ela tem Criar Servo-15 e pode manter um não-qualificado indefinidamente). Como base, ela adiciona 2 pontos de DX (elevando-o a seu próprio DX de 11), e 2 pontos de IQ (bem abaixo de sua própria IQ de 14) para torná-lo mais esperto. Este é um aumento de atributo total de 4, para um custo básico de 2.

Lady Ann, em seguida, dá-lhe duas perícias — Dança e Trato Social. Ela tem Dança-14 (DX+3), e como o serviçal tem o mesmo DX que ela, o serviçal também tem. O conhecimento da senhora de Trato Social é considerável (NH 15, ou IQ+1), mas o serviçal não é tão esperto quanto ela, e só a terá em seus próprios 10+1, para uma rede de Trato Social-13. Estas duas perícias adicionam mais 2 ao custo base, para um total de 4. Como o serviçal tem menos de 1 metro de raio, uma operação com custo básico será suficiente.

Duração: Enquanto o objetivo durar.

Custo básico: 1/3 por ponto de aumento de DX ou IQ (arredondado para cima), mais 1 por perícia; custo básico mínimo de 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Autossuficiência e Sabedoria.

Criar Objeto (MD)

Comum

Cria qualquer tipo de artefato simples com o qual o operador esteja familiarizado — por exemplo, um manto, uma espada, uma xícara. Não pode criar um item mágico ou uma criatura viva.

Limitações: Alimentos criados desta maneira parecerão nutritivos, mas na verdade não são. Informações não podem ser criadas; um livro não poderia ser criado a menos que o operador soubesse todo o seu conteúdo de cor. Uma obra de arte será tão boa quanto o operador poderia fazer à mão. Um dispositivo mecânico não pode ser criado a menos que o próprio operador possa construí-lo ele mesmo (Mestres — a intenção desta regra é tornar quase impossível para magos criar carros, rádios transistores, etc. Seja restritivo.)

Duração: O objeto criado dura indefinidamente — desde que esteja tocando um ser vivo e pensante. Assim, um mago pode criar uma espada e usá-la ou dá-la para um amigo — mas se ele criar uma moeda para enganar um comerciante, ela desaparecerá se o comerciante a jogar no balcão ou jogar no ar! Um objeto criado não precisa tocar na carne, mas deve estar muito próximo de alguém. Pode ser segurado em uma mão enluvada, levado em um bolso, etc., mas não armazenado em uma mochila.

Custo: 2 para cada 2,5 kg que o objeto criado pesar.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Criar Terra e Ilusão Perfeita.

Duplicar (MD)

Comum

Como Criar Objeto, mas ao invés de criar um objeto da mente do operador, a mágica Duplicar duplica um item real, que deve ser mantido ou tocado pelo operador enquanto a mágica é operada. Isso permite que um mago sem conhecimento de Armeiro crie uma arma — se ele tiver outra para copiar. Também permite falsificações perfeitas de obras de arte, dinheiro, documentos e assim por diante. A duplicata mágica segue todas as regras normais para objetos feitos com Criar Objeto — ele deve permanecer em contato com uma coisa viva ou ela desaparecerá.

O mago também pode tentar *alterar* a criação. Por exemplo, ele poderia copiar uma espada e adicionar runas inscritas, ou forjar um passaporte com um nome ou imagem diferente, etc. Neste caso, regras normais para as perícias do operador se aplicam; testes de perícias de falsificação podem ser necessários. Um mago sem conhecimento de armas poderia duplicar um revólver, mas ele não podia modificar o mecanismo de disparo ou a capacidade de munição.

Duração: Conforme Criar Objeto (acima).

Custo: 3 para cada 2,5 kg que o objeto criado pesa.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisitos: Criar Objeto e Copiar.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 650. (b) Um duplicado pode ser tornado permanente por 100 vezes o custo de operação.

Criar Servo

Comum

Cria um estúpido, mas obediente serviçal (todos os atributos iguais a 9) para fazer as tarefas do operador. O operador determina a aparência do serviçal. Esta mesma mágica também pode criar um Bruto — um serviçal com ST 16, e todos os outros atributos com 9. Ou pode criar um servo com atributos 9 e uma perícia não baseada em combate e não baseada em IQ no nível 16. Qualquer serviçal criado segue comandos falados simples, entrega mensagens verbais, etc. Está sob o controle do Mestre. Não pode lutar ou lidar com situações confusas; *não* tem perícias. Diante do perigo, ele choraminga, foge ou simplesmente desaparece. Se questionado, sabe apenas quem é seu mestre e quais são suas ordens.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter. Para um serviçal habilidoso, 4 para operar; 2 para manter. Para um Bruto, 6 para operar; 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, IQ 12 ou superior e Criar Objeto.

Criar Guerreiro

Comum

Cria um guerreiro para lutar enquanto o operador comanda. Ele tem IQ 10; ST, DX e HT 12; e NH 16 com qualquer arma (ou perícia de combate desarmado) que o operador desejar. Ele não tem armas ou armaduras quando é criado, mas usa o que lhe é dado.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 4 para manter. Custo para criar um Guerreiro Bruto (ST 16) é 6 para operar; 6 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Criar Servo.

Criar Animal

Comum

Crie um animal (IQ 5 ou menos) que executará seus comandos mentais enquanto existir. Um ser vivo criado continua existindo até que o operador pare de manter a mágica, ou até que seja morto, ponto no qual ele desaparece.

Uma criação viva deve ser idêntica a um ser vivo “real” com o qual o operador está familiarizado. Você não pode criar um ser imaginário, ou mesmo uma criatura real da qual você tenha apenas ouvido histórias. Nem você

pode criar um urso com presas de veneno... mas alguns magos ocasionalmente pesquisam variações privadas da mágica para criar criaturas incommuns.

Criar Animal também pode ser usada para criar um enxame de pequenas criaturas (pág. MB461). Um “enxame” custa 2 de energia para criar:

Duração: 1 minuto.

Custo: 2, multiplicado por 1+MT para animais maiores que MT 0. Metade disso para manter.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisitos: Criar Água, Criar Objeto e IQ 12 ou superior.

Criar Montaria

Comum

Cria uma montaria estúpida, mas obediente, na qual pode ser montada enquanto ela existir. Também pode ser usada como um animal de tração.

Os atributos da montaria são equivalentes ao pônei (pág. MB460), mas o operador descreve sua aparência no momento da operação; pode ser um cavalo, um camelo, um golfinho, um elefante anão, um enorme avestruz ou qualquer outra coisa que o Mestre aceite (use as diretrizes de Criar Animais). A montaria só pode entender comandos falados muito simples, como pare, ande, esquerda, direita, volte, etc. Ela está sob o controle do Mestre e não pode lutar ou lidar com situações confusas; *não* tem perícias. Diante do perigo, ela vai gemer, empacar ou simplesmente desaparecer.

O operador também pode optar por criar uma montaria Bruta com ST 35, uma montaria Alada com Deslocamento 7/14, uma montaria de Corrida com Deslocamento 18, ou uma montaria Treinada para a Guerra que permanece calma em situações perigosas e pode ser ordenada a atropelar ou atacar.

Duração: 1 hora.

Custo: 8 para operar. 3 para manter. Duplica o custo para uma montaria Bruta, uma montaria Alada, uma montaria Treinada para a Guerra ou uma montaria de Corrida. Triplique o custo para uma montaria Alada de Corrida, etc.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Criar Animal.

Item

(a) Um mago pode criar uma montaria permanente por 100 vezes o custo de operação. b) Chifre ou apito. Utilizável apenas por magos. Soar o chifre ou apito faz com que a montaria apareça como se fosse convocada. *Custo de energia para criar:* 200 vezes o custo de operação para o tipo de montaria pretendida.

Custo: 1.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Criar Animal ou Criar Servo.

Item

Varinha ou cajado; o item deve tocar a criação objetivo. *Custo de energia para criar:* 400.



Controle de Criação

Comum; Resistível com a mágica-objetivo

Assume o controle de uma criação viva operada por outra pessoa. Em um sucesso, mais custos de energia são necessários para manter a criação. Em uma falha, a criação continua sendo do operador original. Esta mágica não pode afetar uma ilusão.

Anular Criação

Comum; Resistível com a mágica-objetivo

Destrói qualquer tipo de criação. Não afeta ilusões.

Custo: 1 para anular um objetivo não vivo ou 3 para anular uma criação viva.

Pré-requisito: Controle de Criação.

Item

Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar:* 500.

CAPÍTULO QUATORZE

MÁGICAS DE RECONHECIMENTO

O adivinho colocou o aparelho alongado na mesa à sua frente. Mesmo na fraca luz das velas, Gulden podia ver que ele parecia preocupado.

“Onde você adquiriu este objeto?”

“Isso é problema meu. O que você pode me dizer sobre ele?”

O adivinho franziu o cenho. “Você anda fuçando a Cidade Arruinada com os outros tolos e, como eles, encontrou só problemas. Este objeto é antigo... talvez trezentos, talvez quatrocentos anos. Não posso afirmar nada sobre seu criador, exceto que ele era um mago de grande poder. Não sei dizer os poderes que isto tem. Eles são complexos demais para que eu possa definir através de magia — camadas de mágicas sobre mágicas, encantamentos sobre encantamentos — e não me atrevo a testar mais nada.

“Como você me disse, isto pode detectar se um objeto é mágico. Mas também pode indicar se um objeto é mágico por mágica ou encantamento e analisar apropriadamente a natureza dessa magia. Pode revelar a história de um objeto — ou de seu portador. Pode remover encantamentos de um item mágico, e isso por vontade própria.

“Esta abominação, de alguma forma, *pensa*. Percebe, decide e age. Mesmo assim, não vive. Eu o testei com todos os métodos que conheço, e não sei dizer como é possível. É uma coisa inerte, porém é capaz de pensar.

“Recomendo que você destrua esse artefato, se puder. Se estivesse ao meu alcance, eu já teria feito isso. Agora saia daqui.”

As mágicas desta escola fornecem informações. A duração é “instantânea”, a menos que seja indicado o contrário — isto é, o operador recebe um lampejo de conhecimento, mas não um panorama contínuo.

Medidas

Área; Informação

Diz ao operador qual-quer *uma* das seguintes informações sobre o objetivo: (a) seu peso; (b) suas medidas em todas as dimensões; (c) a sua área; (d) seu volume. Esta mágica fornecerá informações no sistema nativo do operador, sejam quilos, gramas ou pedras do tamanho de sua cabeça. A medição é precisa na medida que o operador é capaz de compreender. Em alguns cenários, onde outras coisas são normalmente medidas, outras medições podem ser possíveis. Em NTs altos, por exemplo, o comprimento de onda de uma cor pode ser determinado, ou a frequência de um som. A velocidade de um objeto em movimento ou a gravidade local também são coisas que podem ser medidas em alguns cenários.

Custo básico: 1.

Item

Existe um item diferente para cada uma das funções acima: uma régua encantada para medição, uma balança para peso, uma lente para cor ou um cubo de ônix para volume. O item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 50.



Hora Certa

Informação

Diz ao operador que horas são — assim como o dia e o ano, se houver dúvida quanto a isso.

Custo: 1.

Item

Jóias que permitem ao usuário saber a hora exata sempre que quiser. *Custo de energia para criar:* 250.

Alarme

Comum

Alerta o objetivo em um horário especificado no futuro, despertando-o se necessário. Ela também irá lembrá-lo de uma coisa (na verdade, entregando uma mensagem), desde que ele tenha especificado do que se trata no momento em que a mágica Alarme foi operada. Pode ser definida para “disparar” até uma semana a partir do momento da operação.

Duração: 1 semana.

Custo: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Hora Certa.

Item

Jóias. Vibra exatamente na mesma hora todos os dias, conforme definido pelo criador original. *Custo de energia para criar:* 60.

Tato Remoto

Comum

O objetivo pode sentir, pelo tato, qualquer objeto que ele possa ver (mesmo a uma grande distância) ou através de objetos sólidos, totalizando não mais do que 2,5 m de espessura. As sensações são unidirecionais (para beliscar uma moça, use a mágica Manipular); em particular, um mago não pode empregar uma mágica através do Tato Remoto!

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Item

Luvras ou joias. Afeta somente o usuário. *Custo de energia para criar*: 200.

Orientação

Informação

Diz ao operador qual direção é o norte. Como alternativa, pode dizer qual o caminho para sua casa. Note que ninguém pode ter mais do que uma verdadeira casa, e um andarilho não pode ter nenhuma!

Custo: 2.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Item

Agulha de bússola encantada que aponta para o norte ou para a casa do usuário, sob comando. *Custo de energia para criar*: 250.

Item

Cajado ou varinha; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar*: 80.

Visão Microscópica

Comum

Como listada em *Mágicas de Luz e Trevas*, pág. 111.

Geovisão

Comum

Como listada em *Mágicas da Terra*, pág. 51.

Aerovisão

Comum

Como listada em *Mágicas do Ar*, pág. 24.

gia para criar: 100. (b) Anel ou colar. Sempre ativo. Ele vibra, alertando o usuário, quando qualquer item mágico estiver em um raio de 5 m. Uma mágica Limite é frequentemente usada para alertar o usuário apenas para certos tipos de magia. *Custo de energia para criar*: 300.

Percepção de Mana

Informação

Diz ao operador o nível de mana no ponto em que ele está, e se o mana local é seletivo (veja **GURPS Fantasy**) ou incomum. Se a mágica for bem sucedida, uma segunda operação revelará a natureza e o nível preciso de qualquer aspecto ou outra peculiaridade.

Custo: 3.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar*: 200. (b) Anel ou colar. Sempre ativo. Ele vibra sempre que o usuário passa por um limite entre áreas de mana diferente. *Custo de energia para criar*: 500.

Aura

Informação

Cria um halo brilhante, ou “aura”, em torno do objetivo. Essa aura dá ao operador uma visão geral da personalidade do objetivo — quanto melhor o teste de NH, melhor a percepção. A aura também mostra se o objetivo tem Aptidão Mágica, Resistência à Magia ou Suscetibilidade à Magia (e qual nível); se o objetivo é possuído ou controlado de qualquer forma; e se o objetivo está nas garras de qualquer emoção violenta. Um sucesso decisivo detectará traços “secrets”, como licanthropia, vampirismo e longevidade não natural.

Todos os seres vivos têm auras; coisas inanimadas não. Um zumbi é detectável por sua fraca aura assombrada pela morte, enquanto um vampiro retém a aura que tinha na vida. Ilusões e seres criados não têm aura, então um teste bem-sucedido desta mágica os distingue de pessoas reais.

Custo: 3 (para qualquer de tamanho de objetivo).

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar*: 100.

Escrever livros é um trabalho sem fim, e muito estudo cansa o corpo.

– *Eclesiastes 12:12*

Revelar Posição

Informação

Informa ao operador a distância exata, o azimute e a altitude do objetivo em relação ao operador. O operador deve ser capaz de ver o objetivo.

Custo: 1.

Pré-requisito: Medidas.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar*: 150.

Testar Carga

Área; Informação

Diz ao operador quanto peso o objetivo pode suportar antes de entortar ou quebrar. Isso pode revelar a capacidade de pontes, cestas, cordas, etc.

Custo básico: 1 (mínimo 2).

Pré-requisito: Medidas.

Detecção de Magia

Comum

Determina se qualquer objeto é mágico. Se a mágica for bem sucedida, uma segunda operação diz se a magia é temporária ou permanente. Um sucesso decisivo em qualquer jogada identifica totalmente a mágica, como em Analisar Mágica.

Essa não é a mesma que a capacidade de detectar itens mágicos que vêm com Aptidão Mágica 0; essa habilidade detecta apenas itens mágicos permanentes, enquanto Detecção de Magia detecta objetos, mágicas, criaturas mágicas e qualquer outro efeito mágico contínuo.

Custo: 2.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de ener-*

Identificar Mágica

Informação

Identifica que mágica ou mágicas acabaram de ser operadas (nos últimos cinco segundos) ou estão sendo operadas no momento, no ou pelo objetivo. Não identifica as mágicas em um objeto permanentemente encantado. Uma operação identifica todas as mágicas operadas no ou pelo objetivo. No entanto, se algum dessas mágicas for totalmente desconhecida do operador — não apenas mágicas que ele não conhece, mas mágicas das quais nunca ouviu falar — o Mestre deve fornecer apenas uma descrição vaga; por exemplo, “Algum tipo de proteção física”. Magos já ouviram falar de todas as mágicas neste livro (a menos que o Mestre decida que algumas são secretas), mas não novas mágicas criadas pelo Mestre ou jogadores.

Custo: 2.

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 1.100.

Visão de Magia

Comum

Detecta todos os itens mágicos no seu campo de visão. Cada um desses objetos terá um brilho ou “aura”, semelhante à aura de um ser vivo. Este brilho é visível através de roupas, armaduras ou até 1,5 cm de material sólido.

A aura de um item permanentemente encantado será mais forte que a de algo sob uma mágica temporária. Os seres encantados (ou mágicos) também brilham, embora os próprios magos não o façam, a menos que eles realmente tenham mágicas sobre eles no momento. A aura também pode dar uma pista sobre a natureza de um objeto. Em um bom teste, por exemplo, as mágicas do Fogo terão um brilho vermelho distinto, e objetos malignos de alguma forma parecerão ter um “brilho negro” em suas auras. Um sucesso decisivo com esta mágica permite ao operador identificar completamente todos os itens mágicos que ele vê. Note que esta habilidade é essencialmente uma versão mais confiável do sentido mágico que vem com Aptidão Mágica 0 (pág. MB40).

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 800.

Percepção de Magia

Informação

Diz ao operador se algum item mágico invisível ou criatura está por perto. O operador pode especificar que ele está procurando por um objeto invisível ou pode especificar um determinado objeto.

Modificador de NH: a distância em metros do objeto procurado. Use a distância mais próxima se o operador se mover enquanto a mágica durar, e faça o teste no final desse período. A critério do Mestre, alguns itens mágicos muito poderosos podem ser mais fáceis de serem percebidos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 1.200.



Localizar Magia

Informação

Determina a direção e distância aproximada do item mágico significante mais próximo, mágica ativa ou ser mágico (seres mágicos incluem demônios, elementais, espíritos, etc., mas não raças ou indivíduos com Aptidão Mágica). As penalidades de distância normais são aplicadas. Qualquer exemplo conhecido de mágica pode ser excluído se o operador mencionar especificamente antes de operar. Esta também é uma Metamágica.

Custo: 6.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Analisar Mágica

Informação; Resistível com mágicas que escondem magia

Identifica exatamente quais mágicas estão sobre o objetivo. Se o objetivo tiver mais de uma mágica, Analisar Mágica identifica aquela que consumiu menos energia, e diz ao operador

“há mais mágicas”. Ela pode então ser operada novamente para determinar a próxima mágica, e assim por diante. Encantamentos como Denominar (pág. 68) e Senha (pág. 68) contam como mágicas separadas que resistem a +5; qualquer mago individualmente só pode tentar analisar uma Denominar ou Senha por vez. Assim como Identificar Mágica, acima, ela dará resultados limitados quando o operador enfrentar uma mágica desconhecida.

Custo: 8.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisito: Identificar Mágica.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Convocar Sombra (MD)

Informação; Resistível com Vontade

Convoca uma “sombra” do objetivo de um possível futuro, para responder às perguntas do operador. A sombra não mentirá (exceto em uma falha crítica), mas ficará desorientada; portanto, suas respostas podem ser obscuras e imprecisas. Uma pergunta pode ser feita por minuto, a mágica é mantida. Como a sombra só vem do futuro mais provável, essa mágica pode ser um augúrio insatisfatório.

Exemplo: Felix Magister pode chamar uma sombra de seu amigo Rudolph de dois meses à frente, e perguntar se seu ataque ao dragão foi bem-sucedido — e então, se a resposta for “não”, persuadir o verdadeiro Rudolph a não tentar. A sombra simplesmente veio de um futuro diferente. Claro, a sombra também pode responder “não — foi cancelada”.

No momento em que a sombra é trazida, o objetivo terá um sonho vívido no qual ele verá seu(s) questionador(es) e lembrará de tudo o que foi dito — se o evento previsto se tornar realidade.

Modificadores de NH: -1 para cada ano no futuro que a sombra é trazida; -5 se o objetivo não estiver presente ou -10 se não tiver nada relacionado ao objetivo (roupas, mechas de cabelo, etc.). -10 se o nome completo do objetivo não for conhecido.

Esta mágica não pode ser tentada mais de uma vez por ano na mesma pessoa. Esta é uma mágica muito poderosa, e os Mestres podem querer restringir o acesso a essa mágica, ou exigir materiais caros.

Duração: 1 minuto.
Custo: 50 para operar. 20 para manter.

Tempo de operação: 10 minutos.
Uma tentativa por ano.

Pré-requisito: Convocar Espírito ou Adivinhação.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por um mago. O item não dá habilidade para operar a magia, mas concede um bônus de +2 no NH para quem conhece a magia. *Custo de energia para criar:* 800.

Muralha de Vidro

Comum

Veja através de uma única parede, piso, teto ou outra barreira semelhante de até 1 metro de espessura (o material não importa).

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Cinco outras magias de Reconhecimento ou Geovisão.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 600.

Paladar Remoto

Comum

Como listada em *Magias sobre Alimentos*, pág. 77.

Audição Remota

Comum

Como listada em *Magias de Som*, pág. 173.

Aquavisão

Informação

Como listada em *Magias da Água*, pág. 187.

Visão das Plantas

Comum

Como listada em *Magias sobre Plantas*, pág. 162.

Ver Localização

Informação

Dá ao operador uma ideia razoável de sua localização geográfica (em alguns quilômetros). Isso será expresso em termos das características nomeadas mais próximas das quais o operador já ouviu falar (se estiver em dúvida se o operador ouviu ou não o recurso, o Mestre deve fazer um teste contra Conhecimento do Terreno do operador). Por exemplo, "Você está no

deserto do Saara, a cerca de 45 quilômetros ao norte de Tombuctu".

Custo: 2.

Tempo de operação: 10 segundos. Em operações sucessivas, a magia repete sua última resposta (certa ou errada) até que o operador se mova um quilômetro ou mais a partir do local.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Revelar Posição.

Item

Qualquer mapa, globo, etc., pode ser encantado para mostrar a localização do usuário sempre que a magia for operada. Uma marca (escolhida pelo criador do objeto) aparece no local apropriado, se for bem sucedida. Nenhuma marca aparece se o usuário estiver fora dos limites do mapa. Se a operação falhar, nenhuma marca aparece ou uma errônea aparece. *Custo de energia para criar:* 225.



Ver Receita

Informação; Resistência Especial

Como listada em *Mágicas sobre Alimentos*, pág. 78.

Olho Mágico

Comum

Cria um olho físico — uma bola de 5 cm — através da qual o operador pode ver. O olho pode voar pelo ar, verticalmente e/ou horizontalmente, com Deslocamento 10; ele se move no turno do operador. Concentração é necessária para mover o olho, mas não para ver através dele. Quaisquer mágicas que melhorem a visão que afetem o operador também serão utilizáveis através do Olho. O Olho é pequeno, com um MT de -7, então é difícil de acertar — mas se for atingido por um ataque físico, ou qualquer mágica que o incapacite razoavelmente, ele será destruído.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aporte e Visão Aguçada.

Item

Um globo ocular esculpido em marfim e incrustado com joias. Utilizável apenas por magos. Ao comando de seu portador, ele se transformará em um Olho Mágico; ao retornar à sua mão, ele retornará para a forma de joia. *Custo para criar:* 1.100 de energia; \$1.000 para entalhes de marfim de qualidade e \$600 para esmeraldas.

Olho Mágico Invisível

Comum

Cria um Olho Mágico que não pode ser visto sem a mágica Ver o Invisível. Qualquer um que adivinhe onde está pode ainda atacar, mas a penalidade de -7 pelo MT combinada com a penalidade de -6 por invisibilidade torna muito difícil de acertar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Olho Mágico e Invisibilidade.

Item

Como Olho Mágico, só que mais caro. *Custo para criar:* 1.600 de energia; \$1.000 para entalhes de marfim de qualidade e \$900 para esmeraldas e opalas.

Boca Mágica

Comum

Cria uma réplica — cerca de 10 cm de diâmetro — da boca e dos lábios físicos do operador, através dos quais ele pode falar e saborear. A Boca voa pelo ar com Deslocamento 10, no turno do operador, embora não possa fazê-lo sem esbarrar em coisas a menos que seja acompanhado por um Olho ou Ouvido Mágico! A concentração é necessária para mover a Boca, mas não para falar ou saborear através dela. Quaisquer mágicas de voz ou de sabor que afetam o operador também serão utilizáveis através da Boca. A boca não pode operar mágicas! Enquanto saboreia através da Boca, a própria boca do mago está insensível. Cada vez, ele deve especificar se ele está provando através da Boca ou através de sua própria boca.

A Boca é pequena, com um MT de -6, por isso é difícil de acertar — mas se for atingida por um ataque físico, ou por qualquer mágica que possa incapacitá-la razoavelmente, ela é destruída. A Boca em si não pode causar nenhum dano.

Esta também é uma mágica sobre Alimentos e uma mágica de Som.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aporte, Paladar Remoto e Voz Amplificada.

Item

(a) Qualquer item que represente uma boca humana pode ser transformado em uma Boca Mágica imóvel, através da qual o portador de um amuleto em forma de boca, encantado ao mesmo tempo, pode falar independentemente da distância. Cada uma dessas Bocas se liga a um amuleto e vice-versa. *Custo de energia para criar:* 325. (b) Uma boca esculpida em coral vermelho e com dentes de marfim incrustados. Utilizável apenas por magos. Ao comando do seu titular, ele se transforma em uma Boca Mágica; ao retornar à sua mão, ela retorna à forma do item. *Custo para criar:* 650 de energia, \$1.000 para escultura de coral e \$400 em marfim.

Nariz Mágico

Comum

Cria uma réplica desincorporada — cerca de 5 a 7 cm de comprimento — do nariz físico do operador, através do qual ele pode cheirar. O Nariz voa pelo ar com Deslocamento 10, no turno do operador, embora não possa fazê-lo

sem esbarrar nas coisas, a menos que seja acompanhado por um Ouvido ou Olho Mágico! A concentração é necessária para mover o nariz, mas não para cheirar através dele. Quaisquer mágicas que melhorem o olfato que afetem o operador também serão utilizáveis através do Nariz. Enquanto cheirando pelo Nariz, o próprio nariz do mágico é insensível. Toda vez, ele deve especificar se está cheirando pelo Nariz ou pelo próprio nariz. O Nariz é pequeno, com um MT de -7, mas se for atingido por um ataque físico ou qualquer mágica que possa incapacitá-lo razoavelmente, ele será destruído.

Esta também é uma mágica sobre Alimentos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aporte e Paladar Remoto.

Item

(a) Qualquer item representando um nariz humano pode ser transformado em um Nariz Mágico imóvel, através do qual o portador de um amuleto em forma de flor, encantado ao mesmo tempo, pode cheirar independentemente da distância. Cada um deles liga o Nariz com um amuleto e vice-versa. *Custo de energia para criar:* 475. (b) Um nariz esculpido em pedra preciosa. Utilizável apenas por magos. Ao comando de seu portador, ele se transformará em um Nariz Mágico; Ao retornar à sua mão, ele irá reverter para a forma de item. *Custo para criar:* 500 de energia e \$500 em materiais e mão de obra.

Mão Mágica

Comum

Cria uma réplica da mão física do operador, através da qual ele pode agarrar e sentir. A mão voa pelo ar com Deslocamento 10, no turno do operador, embora não possa fazê-lo sem esbarrar nas coisas, a menos que seja acompanhado por um Ouvido ou Olho Mágico!

Alternativamente, ele pode tatear ao longo de paredes, pisos e tetos com Deslocamento 3. Concentração é necessária para mover a mão, mas não para segurar ou sentir através dela. A mão não pode operar ou entregar mágicas! Quaisquer mágicas que melhorem o toque que afetem o operador também serão utilizáveis através da Mão. Enquanto ele sente através da Mão, as próprias mãos do mago são insensíveis. Cada vez, ele deve especificar se ele está sentindo através da Mão ou através de suas próprias mãos.

A mão é pequena, com um MT de -5, mas qualquer golpe com um ataque físico ou qualquer mágica que possa incapacitá-la razoavelmente irá destruí-la. A mão em si não pode infligir nenhum dano por soco; tem ST 2 e a DX do operador.

Esta também é uma mágica de Deslocamento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar e 3 para manter uma mão; 6 para operar e 4 para manter duas mãos.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Manipular e Tato Remoto.

Item

(a) Qualquer item representando uma mão humana pode ser transformado em uma Mão Mágica imóvel, através da qual o usuário de uma luva, encantada ao mesmo tempo, pode sentir independentemente da distância. Cada uma dessas mãos se liga a uma luva e vice-versa. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Uma mão esculpida em madeira preciosa. Utilizável apenas por magos. Ao comando do seu titular, ela se transformará em uma Mão Mágica; ao retornar à sua mão, ela irá reverter para a forma do item. *Custo para criar:* 400 de energia e \$500 em materiais e mão de obra.

Plastivisão

Comum

Como listada em *Mágicas Tecnológicas*, pág. 183.

Metalovisão

Comum

Como listada em *Mágicas Tecnológicas*, pág. 183.

Visão Astral (MD)

Comum

Veja entidades insubstanciais. Exemplos incluem fantasmas e objetivos de mágicas como Corpo Etéreo, Projeção da Mente ou Viagem Astral.

Esta também é uma mágica de Necromancia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Percepção de Espíritos e Ver o Invisível.

Item

(a) Varinha ou cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 900. (b) Óculos ou joias. Afeta somente o usuário; sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 1.400.

Memorizar

Comum

Tudo o que o operador percebe no momento da operação (e por 10 segundos depois) é implantado perfeitamente em sua memória, como se ele tivesse Memória Fotográfica (pág. MB69). A mágica pode ser usada para memorizar mapas, rostos, um evento, etc. Ela não pode ser usada para aprender uma perícia ou para manter uma emprestada magicamente.

Esta também é uma mágica de Controle da Mente.

Duração: 1 dia. Depois disso, faça um teste de IQ todos os dias, com um acumulado de -1 por dia. Em um sucesso decisivo, a memória se torna permanente; em um sucesso comum, a memória ainda está lá. Em uma falha comum, a memória se desvanece ao nível que o operador normalmente teria do evento; em uma falha crítica, uma falsa memória é criada (ainda suscetível a um eventual desvanecimento).

Custo: 3 para operar. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Sabedoria ou pelo menos seis mágicas de Reconhecimento.

Item

(a) Joias ou chapéus. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer. Sempre ativo; o usuário pode se lembrar de uma coisa especificada pelo criador. A memória desaparece completamente uma hora após o item ser removido. *Custo de energia para criar:* 400. (c) Uma memória pode ser tornada permanente com um custo de energia de 50, mas ela deve permanecer intacta enquanto o encanto ocorrer.

Guia

Informação

Diz ao operador a direção para um determinado lugar; ou a maneira correta de ir para chegar àquele lugar — sua escolha. Use Modificadores de Longa Distância (pág. 14). O Mestre deve aplicar penalidades se o operador nunca esteve no local, e penalidades severas se o operador não tiver certeza de que o local realmente existe ou como é. Esta mágica não encontra pessoas ou coisas. Uma cidade, passagem de montanha ou edifício público pode ser um lugar. A casa ou o escritório de uma determinada pessoa não é um “lugar” para essa mágica, a menos que o operador esteja lá.

Custo: 4. Uma tentativa por dia.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, IQ 12 ou superior; e pelo menos duas mágicas “Localizar”.

Item

Uma forquilha ou uma agulha de bússola que aponta, uma vez por dia, para o objetivo que o usuário nomeia. Ela continuará apontando por 10 minutos para cada ponto pelo qual o operação da mágica é feita, com base no Poder do item. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Projeção da Mente

Comum

O operador projeta brevemente sua mente para longe de seu corpo, para qualquer ponto dentro da linha de visão (use os Modificadores de Longa Distância, pág. 14), para examinar seu entorno de um ponto de vista diferente. Seu eu projetado é totalmente insubstancial e só pode ver, ouvir, sentir, cheirar e provar. Sua presença pode ser detectada pela Visão Astral, por Percepção de Espíritos, Percepção de Observação ou algo parecido; é de outro modo imperceptível.

A projeção não pode cruzar uma mágica Barreira Astral, Pentagrama ou Absoluto. Repelir Espíritos resistirá à sua intrusão.

A Projeção da Mente não pode se mover; só pode girar para olhar em direções diferentes. O corpo fica cata-tônico durante o efeito da mágica; não pode agir. Se alguém atacar o corpo, a mágica é quebrada automaticamente.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Percepção de Espíritos e pelo menos quatro mágicas de Reconhecimento.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 500.

Localizador

Informação

Sintoniza o operador a um objeto individual ou artificial que ele está procurando. Um sucesso dá ao operador uma visão do paradeiro do objeto — ou leva-o até ele, se ele estiver dentro de 1,5 km.

Para procurar uma pessoa, o operador deve conhecer seu nome ou conhecê-lo bem o suficiente para visualizá-lo. Por exemplo, você não pode usar esta mágica para resolver um assassinato buscando “o assassino” se você não sabe quem é — mas se você souber, Localizador irá encontrá-lo.

Modificadores: Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Algo associado ao item procurado (por exemplo, parte da roupa de uma pessoa perdida) deve estar disponível no momento da operação; se não, faça o teste com uma penalidade de -5. O teste terá um bônus de +1 se o operador já possuiu ou esteve familiarizado com o item desejado.

Custo: 3. Uma tentativa por semana.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, IQ 12 ou superior, e pelo menos duas mágicas “Localizar”.

Item

Uma forquilha (madeira, osso ou marfim) ou agulha de bússola (esculpida em marfim) que sempre apontará para um objetivo específico, escolhido quando o item for criado. Algo relacionado ao objetivo deve ser usado na criação do item e incorporado a ele. **Custo de energia para criar:** 500.

Rastrear

Comum

Pode ser operada em qualquer objeto ou ser vivo. Enquanto a mágica for mantida, o operador saberá onde está o objetivo se ele se concentrar por um segundo. O objetivo deve estar com o operador quando a mágica é operada pela primeira vez ou o operador deve primeiro operar Localizador com sucesso. Modificadores de Longa Distância (pág. 14) aplicam-se se o objetivo não estiver na presença do operador.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para operar. 1 para manter. Uma tentativa por dia.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Localizador.

História

Informação

Quando operada em qualquer objeto inanimado (ou uma seção de raio de um metro de um objeto grande), História permite que o operador conheça o passado recente desse objeto, a personalidade do usuário e assim por diante — mas sem nomes!

Custo: 3 para a história de um dia; 5 por uma semana; 8 por um mês; 10 por um ano.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisito: Rastrear.



História Antiga

Informação

Como História, mas dá uma impressão geral da história de um item ao longo de um tempo muito maior.

Custo: 3 para a história de um ano; 5 por 10 anos de história; 8 por 100 anos; 10 por 1.000 anos.

Tempo de operação: 1 minuto para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisito: História.

Pré-História

Informação

Essa mágica é semelhante à História Antiga, mas fornece informações ainda menos específicas ao longo de um período de milênios. A idade e a função de um item sempre podem ser determinadas, mas, a menos que o item tenha participado de um evento importante, a idade e a função podem ser a única informação disponível. Felizmente, isso é suficiente para os estudiosos arqueólogos que mais frequentemente usam Pré-história.

Custo: 3 por 1.000 anos de história; 5 por 10.000 anos; 8 por 100.000 anos; 10 por períodos mais longos.

Tempo de operação: 1 hora para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisito: História Antiga.

Reconstruir Mágica

Informação

Diz ao operador que mágicas foram operadas, em, ou pelo objetivo em um ponto específico no passado selecionado pelo operador. Se houver múltiplas mágicas sobre o objetivo no ponto selecionado, Reconstruir Mágica identificará a mágica que custa menos energia e dirá ao operador “há mais mágicas”. Os Modificadores de Tempo (pág. 81) se aplicam. As mágicas são identificadas de acordo com Identificar Mágica (pág. 102).

Custo: 3. A magnitude do modificador de Tempo é adicionada ao custo, então a mágica custa 3 (3+0) para

“dentro de um minuto”, mas custaria 8 (3+5) para “4 a 40 dias”.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, História e Identificar Mágica.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 1.400.

Ver a Forma Real

Informação

Diz se o objetivo está sob qualquer tipo de mágica Metamorfose ou efeito mágico similar, incluindo Alterar Feições, Alterar Corpo e ilusões. O operador deve ser capaz de ver o objetivo. A mágica também dá uma ideia geral da verdadeira forma do objetivo; em um sucesso decisivo, identifica a verdadeira natureza do objetivo (incluindo um nome ou descrição comum) e a mágica usada para disfarçá-lo. A mágica não revela a natureza de Alucinações.

Custo: 2.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, qualquer mágica de mudança (Metamorfose, Alterar Feições ou Corpo, Forma de Planta, Encolher, etc.) e, ou Aura ou Detectar Ilusão.

Item

Varinha, cajado ou joias (um favorito é um medalhão ou uma moeda com uma “Abertura da Visão Verdadeira” nela). Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 250.

Recordar

Comum

O objetivo relembra um fato ou evento esquecido ou obscuro como se ele tivesse Memória Fotográfica (pág. MB69). As penalidades dadas sob Modificadores de Tempo (pág. 81) se aplicam, com base no tempo decorrido desde a ocorrência do evento esquecido. Memória Eidética concede um bônus de +5; Memória Fotográfica concede um bônus de +10 (embora indivíduos com Memória Fotográfica só precisem desta mágica para restaurar memórias

removidas de maneira não natural). Somente um sucesso decisivo permite que uma memória magicamente bloqueada seja recuperada. Uma falha crítica pode causar uma memória falsa ou distorcida, ou erradicar a memória além da esperança de recuperação futura!

Esta também é uma magia de Controle da Mente.

Duração: 1 dia. Depois, a memória desaparece conforme a magia Memorizar.

Custo: 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Memorizar e História.

Item

(a) Chapelaria, varinha ou joia. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 2.500. (b) Uma memória pode tornar-se permanente por um custo de 50 de energia, mas a memória deve permanecer intacta enquanto o encantamento ocorre.

Recordar Caminho

Comum

Enquanto esta magia estiver ativa, seu objetivo se lembrará perfeitamente de qualquer caminho que ele passar. A lembrança permitirá ao objetivo traçar um mapa preciso de suas viagens ou refazer seus passos sem erro, mesmo em trevas ou através de distrações como o combate. Naturalmente, alterações posteriores do terreno previamente viajado serão desconhecidas para o objetivo (uma mina desmoronar após o objetivo a ter deixado, por exemplo).

Duração: 1 hora. Uma vez que a magia decaia, a memória começa a desaparecer como na magia Memorizar, com testes de IQ sendo feitos de hora em hora, não diariamente. Uma vez recuperada, uma memória pode ser tornada permanente com um custo de 50 de energia (via encantamento), mas a memória deve permanecer intacta enquanto o encantamento ocorre.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Orientação e Memorizar.

Item

(a) Joias ou cajado. *Custo de energia para criar:* 600. (b) Uma forquilha ou agulha de bússola que apontará o caminho ao longo de um caminho especificado pelo criador. Se ativado de fora do caminho, ele apontará para o ponto mais próximo ao longo do caminho. Uma forma alternativa deste item é uma pequena bola mágica que percorrerá o caminho à frente do viajante, a uma velocidade de caminhada. Ainda

outra forma deste item é um calçado que, enquanto usado, guia o usuário ao longo do caminho a seguir. *Custo de energia para criar:* 400.

Ver Segredos

Comum

Faz com que itens ocultos, portas, armadilhas, etc., se destaquem claramente na visão do objetivo. Esta magia funciona apenas em coisas deliberadamente ocultas — não perdidas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Localizador e Aura.

Item

Cajado, varinha ou joia. O item deve ser esculpido com uma figura de um olho. *Custo de energia para criar:* 400.

Diagrama/NT

Informação

Como listada em *Mágicas Tecnológicas*, pág. 177.

Aromas do Passado

Comum

Quando operada em uma parede ou algum objeto, esta magia libera quaisquer aromas aos quais ele tenha sido exposto no passado. O operador especifica o momento a partir do qual iniciar a “reprodução”. Os Modificadores de Tempo (pág. 81) se aplicam. Cada vez que esta magia é operada para o mesmo período de tempo, há uma penalidade adicional de -1 no NH. Uma falha crítica apaga a “memória” do objeto desse período de tempo.

Esta também é uma magia sobre Alimentos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para operar. Mesmo custo para manter. A magnitude do modificador de Tempo é adicionada ao custo, então a magia custa 1 (1+0) para “dentro de um minuto”, mas custaria 6 (1+5) para “4 a 40 dias”.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, História e Gerar Odor.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 350.

Imagens do Passado

Comum

Quando operada em um espelho ou superfície reflexiva, esta magia “reproduz” quaisquer imagens que ela possa

ter “visto” no passado. O operador especifica o momento a partir do qual começa a ver (“Vamos ver o que aconteceu nesta sala há um ano...”). Os Modificadores de Tempo (pág. 81) aplicam-se. Cada vez que esta magia é operada para o mesmo período de tempo, há uma penalidade adicional de -1 no NH. Uma falha crítica eliminará a “memória” do objeto desse período de tempo.

Os Mestres também podem permitir que a magia seja operada em qualquer piso, parede ou objeto, a “reprodução” se manifestará como uma Ilusão Simples.

Esta também é uma magia de Luz e Trevas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 3 para manter.

A magnitude do modificador de Tempo é adicionada ao custo, então a magia custa 3 (3+0) para “dentro de um minuto”, mas custaria 8 (3+5) para “4 a 40 dias”.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, História e Ilusão Simples.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 700.

Ecos do Passado

Comum

Quando operada em uma parede, chão ou algum objeto, esta magia “reproduz” qualquer som que possa ter “ouvido” no passado. O operador especifica o momento a partir do qual começar a ouvir (“Vamos ouvir o que foi dito nesta sala há um ano...”). Modificadores de Tempo (pág. 81) aplicam-se. Cada vez que esta magia é operada para o mesmo período de tempo, há uma penalidade adicional de -1 no NH. Uma falha crítica eliminará a “memória” do objeto desse período de tempo.

Esta também é uma magia de Som.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 2 para manter.

A magnitude do modificador de Tempo é adicionada ao custo, então a magia custa 2 (2+0) para “dentro de um minuto”, mas custaria 7 (2+5) para “4 a 40 dias”.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, História e Vozes.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

ADIVINHAÇÃO

Ao contrário de tipos mais chamativos de magia, que têm efeitos diretos e quantificáveis no ambiente do jogo (dragões explosivos, heróis da cura, existência de pontes de pedra e assim por diante), adivinhações e outras mágicas de Informação lidam apenas com o conhecimento do PdJ e, portanto, exigem consideração.

Quando os PdJs têm acesso a informações em um escopo tão amplo, muitos problemas podem ocorrer. Às vezes, o Mestre não tem uma resposta para as perguntas dos jogadores; talvez ele não tenha previsto que o continente do outro lado do oceano seria relevante nesta sessão. Ao mesmo tempo, uma pergunta particularmente perspicaz no momento certo pode fazer com que os planos do Mestre para a aventura desabem. Aventuras de mistério, em particular, estão sujeitas a devastação nas mãos de adivinhações.

Não é justo, no entanto, ser deliberadamente evasivo ou falso para os jogadores que gastaram valiosos pontos de personagem para jogar com adivinhadores. Felizmente, existem alternativas. Visões simbólicas são respostas viáveis para qualquer coisa que não seja uma pergunta de sim ou não e muitas vezes podem ser mais interessantes do que uma resposta direta. As penalidades pelo questionamento contínuo sobre um único assunto podem, pelo menos, dar ao Mestre algum tempo para se preparar para a linha de investigação dos PdJs.

O Mestre deve sempre fazer o teste para o sucesso da adivinhação, e deve se sentir livre para ser delfico quando apropriado; os adivinhos nunca devem ter certeza absoluta de que suas visões são completas e confiáveis.

A existência de adivinhações também pode ter efeitos radicais em um mundo de jogo. A maioria das pessoas gostaria de consultar um adivinho antes de embarcar em decisões importantes — casamentos, crimes, guerras e afins. Os procedimentos judiciais seriam mudados radicalmente. De fato, a lei pode regular estritamente o uso da adivinhação.

Nem toda forma de adivinhação existirá em todo mundo do jogo. O Mestre deve selecionar os métodos que combinam com a sensação e sabor de seu cenário.

Adivinhação

Informação

Dá ao operador uma visão relevante para sua pergunta ou a resposta a uma pergunta sim ou não. Existem muitos tipos de adivinhação; cada uma é uma mágica separada e requer os materiais apropriados (veja abaixo). Cada um tem seus pontos fortes e fracos. Esses métodos que estão vinculados a um elemento ou elementos específicos darão respostas mais detalhadas se a resposta tiver algo a ver com esse elemento — por exemplo, a lecanomancia funcionaria melhor do que uma hieromancia para uma pergunta sobre o mar.

Modificadores de NH: Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Se perguntas repetidas são feitas sobre o mesmo assunto em um dia, as “vibrações” são confusas; -4 no NH para a segunda pergunta, -8 para a terceira e assim por diante. Perguntas sobre o passado ou o futuro também são mais difíceis; use os Modificadores de Tempo (pág. 81).

Custo: 10.

Tempo de operação: 1 hora a menos que especificado de outra forma.

Pré-requisitos: História e outras magias especificadas para o método de adivinhação em particular.

FORMAS COMUNS DE ADIVINHAÇÃO

Astrologia é a adivinhação através do exame dos céus, incluindo o tempo. A observação do céu é necessária; o operador deve estar do lado de fora e tem uma penalidade de -5 a menos que seja uma noite clara, longe das luzes da cidade. Sem uma biblioteca de referência (custo de \$2.000; peso de 100 kg), todos os testes terão uma penalidade de -5. Como a astrologia depende dos movimentos previsíveis das estrelas, ela se sobressai nas adivinhações do passado ou futuro distante; nenhum modificador de tempo se aplica à adivinhação astrológica. Se a adivinhação envolve um indivíduo, entretanto, seu local de nascimento e data de nascimento devem ser conhecidos, ou então todas as jogadas terão uma penalidade de -5. Todas as penalidades se acumulam! *Pré-requisitos:* Previsão do Tempo e Astronomia-15+.

Augúrio é o estudo de portentos ou presságios. A natureza exata dos presságios depende da cultura do adivinho; os

antigos sacerdotes romanos estudaram o voo e o comportamento das aves, por exemplo. Culturas de fantasia podem encontrar presságios em qualquer coisa, desde um urso se alimentado ao lado de um riacho até o movimento de uma brisa através de um salgueiro; o fator comum é a observação de algum evento natural. Quando essa adivinhação é operada, o Mestre precisa testar a Visão do operador em segredo. Em um teste falho, o teste para operar a adivinhação é feito com uma penalidade de -5. Augúrio não é ideal para adivinhar o passado; modificadores de tempo são dobrados quando se usa augúrio para fazer perguntas sobre eventos passados. *Pré-requisitos:* Uma mágica de cada um dos quatro elementos.

Cartomancia é a adivinhação usando o tarô ou outras cartas de adivinhação. As cartas, simbólicas como são, raramente dão uma resposta direta de sim ou não. O único equipamento necessário é um baralho de tarô (pintado à mão e no valor de \$1.000 em NT3 e abaixo, mas produzido em massa de forma barata em níveis mais altos de tecnologia). A Cartomancia é altamente pessoal; qualquer tentativa de fazer perguntas sobre pessoas que não o objetivo tem uma penalidade de -5. *Pré-requisitos:* Uma mágica de cada um dos quatro elementos.

Cristalomancia é o uso de uma bola de cristal (pág. 71) ou espelho para facilitar uma visão divinatória. Se funcionar, o Mestre descreve uma cena; cabe ao jogador interpretá-la! O operador pode usar água limpa e parada para essa adivinhação, mas com uma penalidade de -10 no NH. *Pré-requisito:* Geovisão ou Aquavisão.

Dactilomancia é adivinhação pelo movimento de um ponteiro em torno de uma placa com todas as letras do alfabeto, além de Sim e Não. Adivinhações dactilomânticas são geralmente diretas, mas extremamente pouco sutis; uma questão complexa (de fato, quase qualquer questão que não possa ser respondida em cinco palavras ou menos) provavelmente produzirá jargões enigmáticos. *Pré-requisitos:* Uma mágica de cada um dos quatro elementos.

Hieromancia é adivinhação examinando as entranhas de um animal abatido (deve ter pelo menos 10 kg — nunca pombo!). É ilegal em muitas áreas. Apenas uma pergunta pode ser feita por animal. Hieromancia é mais útil em adivinhar questões de vida e morte: doença e saúde, guerra e paz, vitória e derrota — todos são bons candidatos para a hieromancia. Outros assuntos são mais propensos a receber respostas vagas e inúteis. *Pré-requisitos:* Quatro mágicas sobre Animais.

Gastromancia requer um objetivo voluntário. O objetivo é colocado em transe, durante o qual ele profere coisas de natureza profética e enigmática. Quando a magia é operada, o objetivo perde 5 PF além da energia gasta pelo operador, quer a magia tenha sido bem sucedida ou não. *Pré-requisitos*: Hipnotismo com NH 15 ou mais e três mágicas de Controle da Mente.

Geomancia é a adivinhação examinando a terra. A geomancia deve ser praticada ao ar livre, onde o geomante pode examinar a configuração da terra. Geomancia é muito específica na localização; quaisquer questões que não pertençam à área onde a adivinhação está sendo realizada terão uma penalidade de -10. *Pré-requisitos*: Quatro mágicas da Terra.

Lecanomancia é a adivinhação observando os resultados da colocação de objetos na água. Como o augúrio, a lecanomancia assume diferentes formas em diferentes culturas. Alguns adivinhos despejam metal derretido na água para observar as formas que o metal toma, enquanto outros examinam as folhas de chá ou simplesmente jogam pedras em uma piscina e observam as ondulações. A lecanomancia é invariavelmente vaga e está sempre sujeita a uma penalidade de -5; por outro lado, todos os modificadores de Tempo são reduzidos pela metade. *Pré-requisitos*: Quatro mágicas da Água.

Numerologia, ou aritmancia, é a adivinhação pelos vários números que definem um indivíduo, incluindo aqueles derivados do nome, aniversário e, em contextos contemporâneos, até mesmo coisas como números do CPF. Se a data do aniversário do objetivo for desconhecida, o operador terá uma penalidade de -10 no NH efetivo. *Pré-requisito*: Talento (Habilidade Matemática).

Oniromancia é a interpretação dos próprios sonhos do operador. Não requer nenhum equipamento, mas apenas uma pergunta pode ser feita por noite, e há apenas 50% de chance de que o operador sonhe! O uso da perícia Sonhos, ou qualquer magia de sonho, interrompe qualquer tentativa de oniromancia. O Mestre diz ao operador o que ele sonhou; o jogador deve interpretá-lo. O custo de energia é pago no despertar. *Pré-requisitos*: Quatro mágicas de Comunicação e Empatia.

Fisiognomia é adivinhação examinando e medindo partes do corpo de um objetivo. Diferentes tradições geralmente se concentram em uma parte específica do corpo — mãos, pés, cabeça, etc. A fisiognomia só é realmente adequada para responder a perguntas sobre o objetivo ou sua sorte; tentativas de adivinhar informações sobre pessoas ausentes terão uma penalidade de -5. *Pré-requisitos*: Quatro mágicas de Controle do Corpo.

Piromancia é a adivinhação olhando para fogo ou fumaça. Pode produzir uma visão ou o operador pode ouvir uma voz nas chamas. Pequenas quantidades de certas ervas raras (valor de \$100 por tentativa) devem ser queimadas. As perguntas terão uma penalidade de -4, a menos que algo relacionado à pergunta (por exemplo, cabelo do objetivo da adivinhação) também seja queimado. *Pré-requisitos*: Quatro mágicas do Fogo.

Sortilégio é a adivinhação através do lançamento de contas ou outros objetos que revelam informações através do padrão em que eles caem. O I Ching

é uma forma de sortilégio; outras culturas usaram sortilégio lançando um punhado de flechas no chão para interpretar onde elas caem. *Pré-requisitos*: Uma mágica de cada um dos quatro elementos.

Interpretação de Símbolos é a adivinhação por meio de símbolos (pág. 205). O operador deve ter um conjunto completo de peças para a sua linguagem simbólica e tem uma penalidade de -1 no NH para cada peça faltante. As peças simbólicas de simulação funcionam perfeitamente bem, mas um conjunto completo de peças verdadeiras concede um bônus de +2 no NH. Uma adivinhação detalhada leva 30 minutos, ou o operador pode simplesmente alcançar uma bolsa e retirar uma ou mais pedras. No último caso, o custo de energia é de apenas 1. O Mestre diz ao operador qual símbolo(s) ele pegou; cabe ao operador interpretar isso, e os símbolos tirados em um teste falho serão enganosos. *Pré-requisito*: Desenhos de Símbolos-15 ou superior.



CAPÍTULO QUINZE

MÁGICAS DE LUZ E TREVAS

A noite se encheu de uivos de lobos e outras coisas menos agradáveis. Uma dúzia de homens se encolhiam, atemorizados, em torno das duas tochas.

“Fique juntos!” Um gritou. “Eles não podem entrar na luz! Vamos para o rio e para o pedágio — se ficarmos na luz, vamos viver!”

A fraca luz das tochas se refletia em dezenas de pares de olhos, amarelos, vermelhos e brancos feito leite. Mas os olhos recuaram enquanto o grupo se movia lentamente em direção ao rio, cada homem permanecendo no fraco círculo de segurança proporcionado pelo par de tochas. Os guinchos e uivos aumentaram quando as hostes das trevas perceberam que suas presas poderiam lhes escapar.

Então, de repente, o barulho diminuiu e parou. Os homens estacaram.

“O que... o que foi isso?”

Os olhos desapareceram para um lado e a escuridão pareceu se aprofundar. Então, enquanto os homens contemplavam horrorizados, a borda da luz pareceu se projetar para dentro, e a escuridão da noite avançou em direção a eles como uma onda de piche.

A noite se encheu de uivos, rosnados e outros ruídos, bem mais humanos. Mas não durou muito tempo.

As mágicas desta escola não afetam somente a luz visível, mas também a luz infravermelha e ultravioleta. Mágicas que fornecem iluminação permitirão que aqueles com Infravisão e Ultravisão vejam, enquanto mágicas que bloqueiam a visão comum também bloquearão esses sentidos.

Muitas mágicas de Luz podem produzir níveis variados de luz. Se uma mágica Luz é usada como única fonte de iluminação, deve-se empregar os modificadores de Visão a seguir.

Intensidade Modificador de Visão

Luz das estrelas	-7
Luz de velas ou luar	-5
Luz da Tocha	-3
Luz do dia	0



Luz

Comum

Cria uma pequena luz como uma chama de vela. Ela permanece no lugar a menos que o operador se concentre em movê-la; nesse caso ela pode ser mover com Deslocamento 5.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para operar. 1 para manter.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 100.

Luz Contínua

Comum

Quando operada em um objeto pequeno (até o tamanho de um punho ou 0,5 kg) ou uma pequena parte de um objeto maior, faz com que esse objeto brilhe com luz branca.

Duração: Variável. Jogue 2d para número de dias. *Não* conta como uma mágica “ativa”.

Custo: 2 para um brilho fraco como o luar, 4 para o brilho de uma tocha, 6 para um brilho forte como a luz do dia.

Pré-requisito: Luz.

Item

Qualquer item pode ser feito para brilhar permanentemente, por 100 vezes o custo de energia acima (por exemplo, 200 para um brilho fraco, etc.).

Cores

Comum

Altera a cor de qualquer luz. A mágica deve ser operada na fonte da luz. Se o operador se concentrar, múltiplas mudanças de cor são possíveis com a mesma mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter (mas a mudança é permanente em uma mágica Luz Contínua).

Pré-requisito: Luz.

Remover Sombra

Comum; Resistível com Vontade

A sombra do objetivo parece desaparecer. Objetivos relutantes resistem com Vontade. (Se houver mais de uma fonte de luz, todas as sombras desaparecem!)

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Luz.

Item

Jóias. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 100; deve incluir uma ônix negra de \$100.

Moldar Luz

Comum

Com esta mágica, o operador pode transformar uma fonte de luz uniforme em uma direcional. O operador pode especificar qualquer número de “defletores” ou restringir a iluminação a feixes específicos. Assim, a mágica pode transformar uma tocha em uma espécie de lanterna. Concentração é necessária para alterar a forma da luz, mas não para mantê-la.

A mágica também pode ser usada para dobrar e torcer feixes de luz. O Mestre deve permitir qualquer efeito que já não esteja coberto por mágicas como Ilusão Simples, Visão Microscópica, Invisibilidade e assim por diante.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2. O mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Luz.

Item

(a) Os efeitos podem ser tornados permanentes por 100 vezes o custo da operação (criando uma escultura de luz permanente), embora a própria luz também deva ser de alguma forma preservada. (b) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 100.

Visão Brilhante

Comum

Espie com segurança em fontes intensas de luz (como um fogo crepitante ou o sol) e proteja-se contra a cegueira causada pela mágica Lampejo, ataques com base em visão ou ocorrências semelhantes.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Visão Aguçada ou pelo menos cinco mágicas de Luz e Trevas. O objetivo não pode sofrer da desvantagem Cegueira.

Item

Cajado, varinha ou jóias (óculos escuros ou viseiras de solda certamente são apropriados em ambientes mais modernos). Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Infravisão

Comum

Veja o “infravermelho” ou raios de calor; além da luz normal, como na vantagem Infravisão (pág. MB65). Esta mágica não permite que objetos invisíveis sejam vistos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz.

Item

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 100.

Visão Noturna

Comum

Veja claramente desde que haja alguma luz, como em Visão Noturna 9. Na escuridão total, o objetivo ainda estará cego.

Duração: 1 minuto

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz.

Item

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Olhos do Falcão

Comum

Concede ao objetivo uma clareza extraordinária de visão e a capacidade de “ampliar” objetos distantes, fornecendo o equivalente à Visão Telescópica (pág. MB98). Cada nível permite que o objetivo ignore -1 nas penalidades de distância para as jogadas de Visão em todas as vezes, ou -2 nas penalidades de distância se você fizer uma manobra de Apontar para aumentar o zoom em um alvo em particular. Esta habilidade também pode funcionar como mira telescópica, dando +1 de Precisão por nível com ataques à distância, desde que você faça uma manobra Apontar por segundos igual ao bônus. Os benefícios dessa mágica não são cumulativos com os de ajudas tecnológicas, como binóculos ou telescópios. Se você usa ambos, você deve optar por um ou outro.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 por nível de visão telescópica. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Visão Aguçada ou pelo menos cinco mágicas de Luz. O objetivo não pode sofrer das desvantagens Cegueira ou Disopia.

Item

Roupas ou jóias, incluindo uma imagem de um falcão. Afeta somente o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Visão Microscópica

Comum

O objetivo pode examinar objetos ao seu alcance como se eles estivessem com uma ampliação de $\times 100$, conforme a Visão Microscópica 2 (pág. MB97). Enquanto a mágica está ativa, o objetivo é extremamente míope (veja *Disopia* pág. MB134); ele é incapaz de ver claramente objetos a mais de um metro de distância — eles parecem borrados e todos os ataques corpo a corpo são feitos com uma penalidade de -2 ao NH.

Esta também é uma mágica de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter. Cada duplicação do custo de operação aumenta dez vezes a ampliação.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Visão Aguçada ou pelo menos cinco mágicas de Luz. O objetivo não pode sofrer das desvantagens Cegueira ou Disopia.

Item

(a) Vestuário ou jóias. O item deve ter uma figura em tamanho natural de uma pulga. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Uma gema que funcione como uma lupa. *Custo para criar:* 400 de energia, mais o custo da gema.

Visão na Trevas

Comum

O objetivo pode ver até mesmo na escuridão, como se ele tivesse a vantagem Visão no Escuro. Ela também pode ignorar os efeitos da mágica Trevas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Visão Noturna ou Infravisão.

Item

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Trevas

Área

Cobre a área de efeito com um tom escuro. Uma pessoa dentro da área pode ver fora normalmente, mas não pode ver mais nada dentro da área. Aqueles fora da área podem ver apenas a escuridão dentro. Assim, os ataques para fora da escuridão não sofrem penalidade, mas os ataques para dentro são penalizados; veja *Visibilidade*, pág. MB394 para regras de combate.

A vantagem Visão no Escuro permite que você veja através de uma mágica Trevas, mas Visão Noturna e Infravisão não.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Luz Contínua.

Item

Piso, chão ou um tapete podem ser encantados para que a área acima (cerca de 2 metros) esteja em escuridão permanente. *Custo de energia para criar:* 120 por metro quadrado.

Escuridão

Área

Envolve a área afetada em um ne-grume impenetrável. Ninguém pode ver a área afetada e ninguém dentro da área afetada pode ver nada; veja *Visibilidade*, pág. MB394 para regras de combate. A vantagem Visão no Escuro permite que você veja através de uma magia Trevas, mas Visão Noturna e Infravisão não.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Trevas.

Item

Piso, chão ou um tapete podem ser encantados para que a área acima (cerca de 2 metros) esteja em permanente escuridão. *Custo de energia para criar:* 150 por metro quadrado.

Brilho

Área

Sufoca uma área com um brilho uniforme. Objetos e seres em pé na área não projetarão nenhuma sombra a menos que uma fonte de luz mais forte do que o brilho do ambiente seja trazida.

Duração: Variável. O Mestre deve rolar 2d para o número de dias.

Lampejo

Comum

Cria um lampejo brilhante de luz. Isto irá cegar totalmente alguns que o veem, e reduz a DX dos outros por 3 (o que reduz todas as NHs de perícias baseadas em DX). Pode afetar qualquer um que esteja enfrentando o lampejo e tenha os olhos abertos (a decisão do Mestre, se as miniaturas não estiverem sendo usadas). O próprio operador não é afetado se ele fechar os olhos enquanto opera a magia. Cada outra criatura no alcance deve fazer um teste de HT para evitar os piores efeitos:

<i>Distância</i>	<i>Se teste de HT foi feito</i>	<i>Se teste de HT não foi feito</i>
Dentro de 10 metros	1 min. com -3 na DX	3 seg. cego, 1 min. com -3 na DX
11 a 25 metros	10 seg. com -3 na DX	1 minuto com -3 na DX
26 metros ou mais	nenhum efeito	3 segundos com -3 na DX

Custo: 4.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Luz Contínua.

Custo básico: 1/2 para a luz das estrelas; 1 para o luar; 3/2 para tochas; 2 para a luz do dia (brilhante, sem penalidade de visão). Raio mínimo é de 2 metros.

Tempo de operação: 1 segundo por metade dos pontos do custo básico.

Pré-requisito: Luz Contínua.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 250. (b) Uma área pode ser permanentemente iluminada por 100 vezes o custo da operação.

Escurecer

Área

Mergulha uma área na escuridão. Quanto mais energia é colocada no custo básico, mais sombria fica a luz ambiente. Ao contrário da magia Trevas, as fontes de luz ainda funcionam normalmente dentro da área.

Duração: Variável. O Mestre deve rolar 2d para o número de dias.

Custo básico: 1/2 para tochas; 1 para o luar; 3/2 para a luz das estrelas; 2 para a escuridão total. Raio mínimo é de 2 metros.

Tempo de operação: 1 segundo por metade dos pontos do custo básico.

Pré-requisito: Luz Contínua.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 250. (b) Uma área pode ser permanentemente escurecida por 100 vezes o custo da operação.

Jato de Luz

Comum

Emite um feixe de luz brilhante de um dedo. Este feixe pode ser usado como uma lanterna. Dá uma boa iluminação por 10 metros na direção em que está apontada, e alguma visão será

possível até 30 metros de distância. Ele pode ser usado como um sinal de até um quilômetro se a visibilidade for boa. Pode ser usado em combate para cegar inimigos em um raio de 10 metros, mas somente em escuridão relativa (por exemplo, quando a penalidade de combate é de pelo menos -5). A cada turno, o operador faz um teste contra a perícia Ataque Inato ou DX-4, com uma penalidade de -5 para acertar o rosto. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Se o alvo for atingido, ele terá uma penalidade de -4 de penalidade para perícias de combate em seu próximo turno e com uma penalidade de -1 pelo restante do combate. Este efeito não é cumulativo. Inimigos com Visão Noturna dobram estas penalidades.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Luz Contínua ou Moldar Luz.

Item

Luva ou anel; o item deixa o usuário operar a magia. *Custo de energia para criar:* 200.

Espelho

Comum

Cria uma superfície reflexiva. Pode ser operada em um objeto ou pode ser independente (caso em que é dividida em duas). A superfície do espelho não é necessariamente plana; o operador poderia criar uma casa de espelhos, por exemplo.

Em um universo científico-paradigmático, os operadores com conhecimento de física podem usar essa magia para criar refletores parabólicos. Uma curva simples pode ser suficiente para cozinhar carne; uma grande e precisa poderia ser usada para derreter o chumbo, dada luz solar suficiente em ângulos apropriados. Contra alvos vivos, o Mestre pode assumir que tal espelho causaria 1 ponto de dano por queimadura a cada 10 segundos. Para acender as coisas, use as diretrizes de Atear Fogo (pág. 72), substituindo o tamanho do Espelho pelo custo de energia listado. Um espelho de 8 metros de raio inflama a madeira pesada em cerca de 10 segundos. Outros usos semelhantes estão sujeitos à aprovação do Mestre.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2. O mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Cores.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 350; o item deve incluir um pequeno espelho.

Remover Reflexo

Comum; Resistível com Vontade

O(s) reflexo(s) do objetivo parecem desaparecer de espelhos, poças, etc. Em NTs mais altos, isso pode tornar o objetivo invisível para sensores que usam espelhos como parte de seus caminhos ópticos, a critério do Mestre.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Remover Sombra.

Item

Jóias. Sempre ativo. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 200; deve incluir uma ônix negra de \$100.

Muralha de Luz

Área

Cria uma cortina de luz em torno de uma área. A muralha tem quatro metros de altura, mas pode ser aumentada; simplesmente escalone o custo pela altura (dobre para 8 metros de altura, triplique para 12 metros de altura e assim por diante).

A única coisa que bloqueia é a visão, nos dois sentidos. Não tem efeito sobre mágicas, seres, sons, etc. Visão Brilhante permite ver através da muralha.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 a 3 para operar. Mesmo custo para manter. O brilho da muralha depende da energia colocada em seu custo básico, como em Luz Contínua.

Pré-requisito: Luz Contínua.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Uma Muralha de Luz pode se tornar permanente a um custo de energia de 100 vezes o normal.

Sombrear

Comum

Como listada em *Mágicas de Proteção e Aviso*, pág. 169.

Nublar

Comum

Torna o objetivo mais difícil de ver e, portanto, mais difícil de acertar com ataques. Cada ponto de energia resulta numa penalidade de -1 ao NH efetivo de qualquer ataque ao objetivo, até um máximo de -5.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para operar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Escuridão ou Trevas.

Item

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário/portador. *Custo de energia para criar:* 100 por ponto de penalidade.

Moldar Trevas

Área

Molde e mova a escuridão tridimensional criada com as mágicas Escuridão ou Trevas com um Deslocamento de 5. Ela também permite ao operador moldar as sombras bidimensionais existentes em outras formas sombreadas bidimensionais. As sombras podem ser reduzidas de tamanho facilmente, mas ampliar as sombras as torna ligeiramente transparentes. O observador casual médio não notará, mas qualquer um que olhar atentamente para a sombra recebe um teste de IQ para perceber que não tem a “substância” que deveria. As sombras não precisam permanecer ligadas aos objetos que as produzem.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. O mesmo custo para manter. Para sombras bidimensionais, o custo básico é 1.

Pré-requisito: Trevas.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200.

Esconder

Comum

Torna o objetivo mais difícil de encontrar. Um teste de visão é necessário para ver um objetivo a olho nu; testes de sentido para detectar um objetivo já escondido terão uma penalidade de -1 por ponto de energia gasto, até um máximo de -5. Estes efeitos só se aplicam enquanto o objetivo permanece parado, mas se ele se mover e parar de se mover antes que a mágica expire, os efeitos serão retomados.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 a 5 para operar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Nublar ou Esquecimento.

Item

(a) Jóias, varinha ou cajado; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer item pode ser encantado para torná-lo permanentemente “escondido”, a um custo de energia de 200 por ponto de “ocultação”.

Ver o Invisível

Comum

O objetivo pode ver qualquer coisa oculta pela mágica Invisibilidade ou pela invisibilidade “natural”. Essas coisas serão ligeiramente translúcidas; assim, você pode ver através delas e dizer que elas parecem invisíveis para os outros.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Visão nas Trevas e Infravisão ou somente Invisibilidade.

Item

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Luz Mágica

Comum

Cria uma pequena luz. No entanto, a iluminação que ela fornece é apenas perceptível para magos, criaturas mágicas e aqueles sob a influência da Visão Mágica. Move-se como Luz. Um teste de IQ+Aptidão Mágica não é necessário para ver ou usar a luz fornecida.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para um brilho fraco como a luz de velas, 2 para o brilho de uma tocha, 3 para um brilho tão brilhante como o dia. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Visão Mágica e Luz.

Item

Varinha, cajado, jóias ou lanterna. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 100.

Luz Mágica Contínua

Comum

Quando operada em um objeto pequeno (até o tamanho de um punho ou 0,5 kg), ou uma pequena parte de um objeto grande, essa mágica faz com que o objeto brilhe com a Luz Mágica

Duração: Variável. O Mestre deve rolar 2d para o número de dias.

Custo: 2 para um brilho fraco como a luz de velas, 4 para o brilho de uma tocha, 6 para um brilho tão brilhante como o dia. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Luz Mágica e Luz Contínua.

Item

Qualquer item pode ser feito para irradiar luz mágica permanentemente, por 100 vezes o custo de energia acima (por exemplo, 200 para um brilho fraco, etc.)

Luz Solar

Área

A área é iluminada como na luz do dia — até mesmo no subsolo! A área se estende para o céu, parando apenas quando atinge algum tipo de teto. Se for operada em uma caverna, a área é um enorme raio de luz que se estende para cima até a rocha. Se for operada em um dia nublado ao ar livre, a luz parece romper as nuvens acima. Se operada à noite, a luz parece vir de uma estrela aérea que ilumina como o sol para aqueles que estão dentro da área.

Trate a luz como a luz solar natural para todos os propósitos — ela pode ser usada para cultivar plantas, obter um bronzeado, etc. As criaturas que são suscetíveis aos efeitos da luz solar (como os vampiros) são totalmente afetadas.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Brilho e Cores.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 150.

Luz Solar Contínua

Área

Ilumina uma área de acordo com a mágica Luz Solar, mas dura mais e não pode ser mantida.

Duração: Variável Role 2d para o número de dias.

Custo básico: 3.

Pré-requisito: Luz Solar.

Item

A área pode ser permanentemente iluminada por 100 vezes o custo da operação da mágica.

Invisibilidade

Comum

O objetivo não pode ser visto e não aparece em reflexos ou fotografias. Ele ainda faz sons e pode ser rastreado por perfume ou pegadas. Qualquer coisa que ele pega se torna invisível, a menos que ele queira que permaneça visível. Infravisão não pode detectá-lo, mas Ver o Invisível pode. Personagens invisíveis têm uma grande vantagem em combate: veja *Visibilidade*, pág. MB394

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Seis mágicas de Luz, incluindo Sombrear.

Item

(a) Joias, varinha ou cajado; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.200. (b) Um item pode ficar permanentemente invisível a um custo de energia de 500 por hex de tamanho ou 25 kg de peso, o que for maior.

Corpo de Sombra (MD)

Comum; Resistível com HT

O corpo do objetivo desaparece, deixando apenas sua sombra. O objetivo agora é uma sombra bidimensional na parede ou no chão, ganhando a vantagem Forma de Sombra (pág. MB61) por toda a duração da mágica. Sua roupa (até 3 kg) também se torna sombra, mas, na forma de sombra, perde qualquer poder mágico que possa ter. O resto de seu equipamento cai no chão; ele não pode carregar *nada* enquanto estiver nesta forma.

Note que esta mágica não aumenta os sentidos do objetivo para permitir que ele veja na escuridão!

Duração: 1 minuto. A mágica expira se o objetivo perder a consciência.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Moldar Trevas, e pelo menos três mágicas de Deslocamento.

Item

Cajado, varinha, joias ou capa. Só afeta o usuário. Uma desvantagem severa de cada um desses itens, exceto a capa, é que eles caem no chão, através do objetivo, assim que a mágica é operada! *Custo de energia para criar:* 2.500 (6.000 para a capa).

Raio Solar

Projétil

Atira um raio de luz solar concentrada da ponta de um dedo. Ele tem 1/2D 75, Max 150, Prec 2; use a perícia Ataque Inato. A luz queima como a luz do laser e causa dano por queimadura. Aumente o BD de um escudo contra essa mágica em 50%, arredondando para baixo, se ele for altamente polido.

Quer o dano seja causado ou não passando pela armadura, um golpe no rosto cega a vítima, a menos que ela faça um teste de HT. Um golpe nos olhos duplica o dano e cega a vítima, a menos que ela faça um teste de HT com uma penalidade igual ao dano sofrido. Trate a cegueira induzida pelo Raio Solar como uma lesão incapacitante para fins de recuperação (pág. MB420).

Qualquer espelho refletirá um Raio Solar; se o Mestre não tiver certeza do exato ângulo de incidência/reflexão (se o Raio Solar atingir um espelho de mão, por exemplo), determine sua nova direção aleatoriamente. Use as regras para Atingir o Alvo Errado (pág. MB389) para determinar se algo ao longo do novo caminho é atingido.

Tiros refletidos *deliberadamente* são um assunto muito mais complicado; as penalidades de distância serão para a distância total para o alvo, com um adicional de -2 para cada “pulo”. E a menos que os espelhos sejam muito grandes e/ou estáveis e/ou deliberadamente colocados para o propósito, o Mestre pode simplesmente declarar o tiro impossível.

Personagens defensores segurando espelhos podem tentar refletir o raio de volta para o operador — considere isso como uma defesa de Bloqueio com uma penalidade de -2; também aplica as penalidades de distância normal do defensor ao operador. O BD do espelho (se for grande o suficiente para oferecer algum; o Mestre dirá) adiciona a esta jogada normalmente. O operador pode defender normalmente, a menos que esteja totalmente surpreso.

O Raio Solar não é afetado pelo Escudo Antiprojéteis ou Reverter Projéteis. Domo de Força e Desviar Energia oferecem proteção. Áreas de Escuridão ou Trevas mágica resistem a Raio Solar.

Custo: Qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. O raio causa 1d-1 dano de perfuração por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos seis outras mágicas de Luz e Trevas, incluindo Luz Solar.

Item

Cajado ou varinha; o raio é disparado da ponta do item. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 800 de energia e um pedra do sol no valor de pelo menos \$1.000.

Imagens do Passado

Comum

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 107.

CAPÍTULO DEZESSEIS

MÁGICAS DE QUEBRAR E CONSERTAR



Hargaz, General Supremo da Inexorável Legião do Império Devorador, desdenhou do homem pequeno e calvo que a Aliança do Oeste lhe enviara. Ele olhou irritado por cima da ponte Ancestral, como se pudesse fazer os comandantes ocidentais sentirem sua ira.

“Eu concordei com um duelo de magia, e eles enviam você? Isso é um insulto.”

“Você está pronto, general?” o homem respondeu calmamente.

Hargaz riu. O rato tinha coragem. “Por que não?”

O homenzinho não perdeu tempo antes de lançar sua primeira magia, que Hargaz não conseguiu reconhecer. Por sua vez, Hargaz estalou os dedos, e uma faísca surgiu, crescendo rapidamente na forma de um globo de chamas.

“Ocidentais. Concordei em enfrentar um mago de guerra e eles me mandam um intendente. Um empregado! Um servo!”

Sem comentar, seu oponente terminou sua magia e caiu sobre um joelho, dirigindo um punho que emanava um brilho tênue para a pedra angular de basalto maciço da imensa ponte.

Em um instante, Hargaz percebeu seu erro e soube que era fatal. Ao redor do punho do pequeno mago, rachaduras começaram a se espalhar pela pedra angular. A ponte emitiu um coro de estalos e rangidos quando a magia Ancestral que a segurava vacilou.

Ele olhou por cima do ombro para a ribanceira de onde viera, sabendo que nunca a alcançaria antes que a ponte desmoronasse no abismo. Quando ele se virou, seu oponente se levantou.

“Eles lhe enviaram um *engenheiro*, General.”

Com um poderoso estrondo, os principais contrafortes cedem e caíram.

A Escola de Quebrar e Consertar é mais popular entre os magos cuja vocação primária é não-mágica; Ferreiros com um toque de Aptidão Mágica geralmente aprendem magias desta escola.

Criação Inspirada (MD)

Comum

Ajuda um objetivo a criar um trabalho artesanal — uma arma, armadura, pintura, etc. — de uma qualidade muito além de sua habilidade usual. O processo é cansativo, custando ao objetivo 5 PV e 10 PF. A qualidade da obra equivale a algo criado através de um sucesso decisivo de um artesão cujo NH seja 5 níveis acima do NH real do objetivo; nenhum teste é necessário. Uma arma criada sob os efeitos dessa magia é automaticamente de excelente qualidade. Tais itens não são tecnicamente itens mágicos, mas podem ser (e frequentemente são) encantados.

À escolha do Mestre, esta magia pode ser usada em obras de arte que não sejam artesanato — livros, performances, músicas, etc.

Duração: Permanente.

Custo: 5 por dia gasto na criação do objeto.

Tempo de operação: O tempo habitual para fazer o objeto.

Despertar Espírito do Ofício

Regular

Todo objeto bem feito, seja uma ferramenta, uma arma ou uma obra de arte, pode conter um espírito adormecido dentro dela. Esta magia permite ao operador despertar o espírito de qualquer item criado por um artesão com uma margem de sucesso de 5 ou mais (o Mestre pode presumir que este era o caso de um artesão com NH de pelo menos 15, ou por qualquer item bom ou muito bom). Qualquer item criado com Criação Inspirada tem um espírito de ofício. O espírito pode responder a uma pergunta por minuto sobre seu criador ou qualquer um de seus proprietários. O espírito permanece acordado enquanto a magia durar; pode permanecer acordado ou voltar a dormir quando a magia expirar, de acordo com seu próprio capricho.

Nem todo cenário tem espíritos do ofício; se o Mestre não achar que eles são apropriados para o cenário, esta magia não existe.

Esta também é uma magia de Necromancia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Criação Inspirada e Percepção de Espíritos.

Detectar **Pontos Fracos**

Informação

Encontra a parte mais fraca do objetivo. Pode ser operada em qualquer parte de um objeto grande; você não teria que operá-la no muro inteiro da cidade, por exemplo, mas poderia verificar um metro de parede de cada vez. Naturalmente, muitos objetivos não terão nenhuma fraqueza especial.

Esta mágica pode ser usada para solucionar problemas de objetos complexos; um defeito que impede que uma máquina funcione normalmente qualifica como sua parte mais fraca.

Custo: 1, ou 1 por raio de um objeto grande. Dobre este custo se o objetivo é vivo.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Uma mágica de cada um dos quatro elementos.

Item

Jóias. *Custo de energia para criar:* 100.

Enfraquecer

Comum

Causa 1d de dano na parte mais fraca do objetivo (funciona apenas em itens inanimados) para cada dois pontos de energia colocados na mágica. Veja pág. MB557, para RD e PV de vários itens. Nenhum operador pode usar esta mágica no mesmo objetivo mais de uma vez por hora. A RD do indivíduo não o protege.

Duração: Permanente.

Custo: 2 a 6.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Detectar Pontos Fracos.

Item

Varinha, cajado ou luva. O item deve ser usado para atacar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 200.

Restaurar

Comum

Temporariamente faz um objeto inanimado quebrado parecer tão bom quanto novo. Outros sentidos não serão enganados, nem Visão de Magia.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Detectar Pontos Fracos ou Ilusão Simples.

Limpar

Área

Limpa a área objetivo ou ser (ou seja, remove sujeira e manchas e polimento de superfícies que podem ser polidas). Não remove odores persistentes (use Purificar o Ar para isso).

Duração: Permanente.

Custo básico: 2.

Pré-requisito: Restaurar.

Item

Cajado, varinha ou utensílio de limpeza (vassoura, espanador etc.). O item deve tocar na área afetada. *Custo de energia para criar:* 100.

Imunidade à Sujeira

Comum

O objetivo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue se tornam imunes à sujeira. As roupas não mancham nem ficam empoeiradas, as mãos não acumulam sujeira e assim por diante. A mágica não afeta as manchas que já estão no objetivo no momento da operação.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Limpar.

Item

(a) Varinha, cajado ou jóias. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Por 100 vezes o custo da operação, qualquer item pode ser permanentemente impermeabilizado. O item pode ser feito para também resistir à Estragar (com a resistência do encantamento) ao dobro do custo. Em um fracasso comum, o encantamento perde um ponto de Autonomia. Ao cair para Autonomia 0, o encantamento deixa de funcionar. Uma falha crítica de Imunidade à Sujeira ou um sucesso decisivo de Estragar também quebra o encantamento.

Tingir

Comum

Altera a cor de qualquer material não-vivo, conforme desejado pelo operador (note que o cabelo é matéria morta, é uma fina camada exterior da pele!). A cor desbota em 2d dias, mas não é afetada pela lavagem normal ou aplicação de solventes.

Apenas uma única cor uniforme pode ser produzida — padrões não são possíveis, mas somente parte do objetivo pode ser afetada se o operador desejar.

Duração: 2d dias.

Custo: 1 para um objeto pequeno (até um palmo), 2 para alterar a cor

do cabelo de uma pessoa ou um objeto com cerca de 0,1 m² e 5 para um objeto do tamanho de uma pessoa (MT 0).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Restauração e Cores.

Copiar

Comum

Faz uma ou mais cópias de uma única página de escrita. Papel ou pergaminho deve ser fornecido para as cópias a serem feitas. Cópias de pergaminhos mágicos, pergaminhos rúnicos e assim por diante não têm poder mágico.

Em NTs mais altos, esta mágica pode ser usada em mídia digital; uma única operação desta mágica copia cerca de um kilobyte de informação.

Duração: Permanente.

Custo: 2 mais 1 para cada cópia feita. O documento copiado pode ser 10 vezes maior se o operador dobrar o custo de energia; assim, 4 de energia produziria uma cópia de um documento de dez páginas, enquanto 8 energia copiaria um livro de 100 páginas.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Tingir e pelo menos compreensão Com Sotaque de escrita em alguma língua.

Remendar

Comum

Corrige temporariamente um objeto inanimado quebrado. Se algumas partes pequenas estão faltando, o NH sofrerá uma penalidade de -3, mas se a mágica tiver sucesso, o objeto se mantém unido sem as partes que faltam.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 por 5 kg do objetivo (mínimo 2) para operar. Metade disso (arredondado) para manter.

Tempo de operação: 4 segundos por cada 5 kg do objetivo.

Pré-requisitos: Enfraquecer e Restaurar.

Fragmentar (MD)

Comum

Semelhante a enfraquecer, só que mais rápido — pode ser operada em um único segundo e pode ser convertida repetidamente. Se a mágica não causar dano suficiente para realmente quebrar o objetivo, o objetivo não sofrerá dano algum. Essa mágica afeta apenas objetos inanimados.

Custo: 1 a 3; causa 1d de dano para cada ponto de energia colocado nela.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Enfraquecer.

Item

Varinha, cajado ou luva. O item deve ser usado para atacar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 500.

Animar Objeto (MD)

Comum; Resistência Especial

Anima um objeto existente (estátua, espada, cadeira...) Suas habilidades e atributos dependem de seu corpo — isso é inteiramente a critério do Mestre.

Exemplos: uma cadeira poderia se movimentar e chutar a canela das pessoas ou uma espada poderia serpentear no braço do portador, mas um bule de chá poderia fazer pouco mais do que correr divertidamente pela mesa...

Concentração é necessária; o objeto animado não tem pontuação de IQ e é pouco mais que um fantoche. Autossuficiência e Iniciativa não funcionarão em um objeto animado.

Um ser segurando tal objeto resiste com Vontade.

Duração: 1 minuto.

Um homem deve possuir uma fazenda ou um ofício mecânico para sua cultura. Devemos ter uma base para nossas realizações mais elevadas, nossos delicados entretenimentos de poesia e filosofia, no trabalho de nossas mãos.

— Ralph Waldo Emerson

Custo: 1 para operar para cada 2 kg que o objeto pesa. Dobre o custo para animar pedra, triplique para metal. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos três mágicas "Moldar".

Item

(a) Qualquer objeto pode ser permanentemente animado por 100 vezes o custo de operação. (b) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Entalhar

Área; Resistível com Vontade

Como listada em *Mágicas de Ilusão e Criação*, pág. 97.

Endurecer

Comum; Resistência Especial

Enrijece temporariamente um objeto flácido; transforma uma corda em um poste, por exemplo, ou um fio em uma micha. Não funciona em seres vivos. Esta mágica pode ser usada para fazer armas improvisadas; o Mestre julga sua eficácia.

Esta mágica também pode ser usada para endurecer as roupas de um inimigo. Neste caso, o inimigo resiste à mágica com sua ST+2. Se funcionar, ele ficará com DX-1 para cada meio quilo de roupa que foi endurecido, e essa alteração no DX afeta seu Deslocamento.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 por 0,5 kg de peso do objetivo — mínimo 2. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos por 0,5 kg de peso.

Pré-requisito: Remendar.

Nó

Comum

Faz um nó que não pode ser desatado sem mágica (embora a corda possa ser cortada, é claro). O nó desata quando alguém diz a senha (especificada na operação) enquanto toca a corda em qualquer ponto ao longo de seu comprimento. Assim, uma corda amarrada no topo de um penhasco se soltará quando alguém no fundo do penhasco disser a senha, se ele puder tocar a corda. Nó também funciona para cordas, cintos de castidade, etc.

A mágica Desatar também desata uma mágica Nó, mas a mágica Nó recebe um teste de resistência.

Duração: Até a senha ser falada, ou a corda for cortada ou quebrada!

Custo: 2. Não pode ser mantida — precisa ser refeita se a corda estiver desamarrada.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Endurecer.

Item

Corda. Qualquer nó amarrado com esta corda não pode ser desatado sem mágica. Uma senha é definida quando a corda é encantada. O encantamento é quebrado se a corda for cortada. *Custo de energia para criar:* 20 por cada 30 cm de corda.

Remodelar

Comum

Molde qualquer substância inanimada como se fosse argila. No entanto, não transmite qualquer capacidade artística adicional para o objetivo! Qualquer objeto inanimado que o objetivo pegar enquanto estiver sob esta mágica, amolecerá ligeiramente — isso pode ser problemático. Por exemplo, se ele tentar empunhar uma espada ou cajado, causará apenas metade do dano! Uma arma disparada enquanto "amolecida" será arruinada. Qualquer material moldado se tornará duro novamente, em sua nova forma, assim que o objetivo remover suas mãos dele.

Portas e paredes inconvenientes podem ser removidas com o dobro de material por segundo. Esta mágica pode até mesmo ser usada para escavar através da rocha, mas como o objetivo está cavando através da terra macia com as mãos, é lento e cansativo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Enfraquecer e Moldar Terra ou Moldar Planta.

Item

Luvas. *Custo de energia para criar:* 500.

Fender (MD)

Comum

Faz buracos em objetos inanimados, paredes, etc. Veja pág. MB557, para o RD e PV de objetos comuns. Esta mágica funciona como um ataque *extremamente perfurante*, perfurando um buraco de meio metro de diâmetro (a área afetada pode ser menor a critério do operador).

Custo: 1 por dado de dano a ser infligido ao objeto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Fragmentar.

Item

Varinha, cajado ou luva. Deve atacar o objeto. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Estragar

Comum

Acelera o processo natural de decomposição em materiais não vivos. Ela enferruja ferro e aço, mas tem pouco efeito sobre outros metais, a menos que seja mantido por um longo tempo. Isso faz com que o material orgânico — couro, pele, madeira, plásticos, etc. — se decomponha até a inutilidade. Cerâmicos não são afetados por Estragar.

Duração: 1 minuto. Cada operação de 1 minuto tem o efeito geral de envelhecer o objetivo 5 anos. Ela removerá 1 RD e 1 PV da maioria dos objetivos. As armas simplesmente perdem um grau de qualidade por operação, exceto por armas Muito Boas, que não são afetadas!

Custo: 2 por 0,5 kg de material arruinado. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos por 0,5 kg de material arruinado.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Enfraquecer e Deteriorar.

Explodir (MD)

Comum

Como Fragmentar, mas o objetivo, se estilhaça, explode violentamente, causando Dano de Fragmentação (pág. MB414).

Custo: 2 a 6; causa 1d de dano para cada dois pontos de energia colocados nela. Dobre o custo para aumentar o dano em 1d+2.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Fragmentar e Aporte.

Item

Varinha, cajado ou luva. O item deve atingir o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Atar

Comum

Amarra o objetivo com um pedaço de corda ou corrente (que não é criado pela mágica, apenas é animada). Útil para embrulhar pacotes, amarrar barcos, amarrar prisioneiros e assim por diante. Um objetivo com resistência ativa resiste usando DX. A amarra é um nó normal (em-

bora possa ser transformado em um nó mágico aumentando o gasto de energia).

Duração: Permanente.

Custo: 3 para operar (1 extra para operar Nó nela).

Pré-requisito: Nó.

Item

Uma corda ou corrente que envolve o item (que deve ser tocado) quando uma palavra de comando é falada; o encantamento é perdido se for cortada ou quebrada. *Custo de energia para criar:* 90 por metro de comprimento.

Cartógrafo

Especial

Quando operada em um pergaminho ou qualquer outra superfície de escrita (incluindo um mapa anteriormente inacabado), essa mágica cria um mapa do que o detentor do pergaminho percebe.

O operador deve declarar a escala usada para o mapa, onde é o norte, o ponto no pergaminho onde o mapeamento começa e quais recursos devem aparecer no mapa. O mapa assim criado é da mesma qualidade como se tivesse sido desenhado por alguém com NH em Cartografia igual ou menor ao nível de habilidade efetivo do operador com esta mágica e sua perícia Cartografia. Não é melhor em conteúdo como se o detentor tivesse tido tempo para escrever ele mesmo — a mágica nada mais é do que uma economizadora de tempo.

Duração: 1 hora. A mágica não expira se o usuário do pergaminho sair de perto do mapa, ela simplesmente não consegue escrever nada até que ele volte ao lugar. As inscrições em si são permanentes.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Entalhar e Medidas.

Item

(a) Um pergaminho pode ser automapeado, atualizando-se sempre que seu portador entra em uma nova área (e gasta energia para ativá-lo). *Custo de energia para criar:* 100. (b) Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar:* 300.

Consertar

Comum

Repara permanentemente um objeto inanimado quebrado. Se algumas partes pequenas estão faltando, o NH sofrerá uma penalidade de -5, e os materiais apropriados para fazer as partes faltantes devem ser fornecidas — por exemplo, um pedaço de ouro para fazer filigrana de ouro. Se a mágica for bem sucedida, as partes que faltam reaparecem. Itens anteriormente mágicos não recuperam sua mágica quando reparados (embora esta mágica restaure um item mágico enfraquecido à sua durabilidade total).

Duração: Permanente.

Custo: 2 por 2,5 kg do peso do objetivo. Custo Mínimo de 6 para objetos com partes móveis.

Tempo de operação: 1 segundo por 0,5 kg (mínimo 10).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Remendar.

Resistência a Choques

Comum

Faz um pequeno objeto (como uma arma, ou qualquer outra coisa que um ser humano normal possa segurar em uma mão) resistente a quebras. Uma arma de metal barata ou regular é tratada como uma arma “boa” enquanto durar a mágica, e uma arma “boa” como “muito boa”. Outros itens têm seus pontos de vida duplicados e nunca irão quebrar devido a quedas acidentais, etc. Duplica a RD e o PV de um escudo se as regras de danos a escudos forem usadas (pág. MB484). Essa mágica não aumenta a resistência à “penetração”, por isso não é bom para paredes, armaduras, etc.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para operar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Consertar e Fragmentar.

Item

Qualquer item pode ficar permanentemente inquebrável; se o item *quebrar*, as peças não ficarão mais encantadas. *Custo de energia para criar:* 400.

Afiar

Comum

Produz temporariamente uma afiação extraordinária nas armas de corte e perfuração. +1 ou mais no dano básico.

Duração: 1 minuto.

Custo: A fórmula é 1 de energia para cada 15 cm de lâmina. Custos típicos (use-os a menos que as circunstâncias sejam muito especiais): 1 para operar uma flecha; 2 para uma faca, lança ou machado; 3 para uma espada de uma mão; 5 para uma espada de duas mãos. Duplique-os para +2 de bônus ou triplique para +3. Metade disso (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Consertar.

Item

Veja *Pujança* (pág. 65). Se uma arma já tiver a mágica Pujança, as mágicas não serão acumuladas; só a mais forte funciona.

Fortalecer

Comum

Torna um objeto inanimado mais difícil de penetrar, aumentando sua RD. Não tem efeito sobre o valor de proteção da armadura. Se o objeto receber dano básico igual ou maior que sua RD (fortalecida), a mágica é quebrada e precisa ser refeita.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 para operar por ponto de RD (máximo de 8) para um objeto do tamanho de um punho, dobre para um objeto até 0,025 m³, triplique para um objeto MT 0. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Resistência a Choques.

Item

Veja *Fortificar* (pág. 66).

Transparência

Comum

Torna um objeto transparente. Os contornos do objeto permanecem visíveis e suas características físicas permanecem inalteradas (dureza, peso, etc.). O operador pode optar por tingir o objeto como desejar, em vez de torná-lo incolor.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Tingir e Pedra para Terra.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 850. (b) Por 400 pontos (multiplicado por 1+MT), quaisquer itens podem ficar permanentemente transparentes.

Marca Mística

Comum

Coloca uma marca invisível no objetivo. A marca é visível à vontade para o operador (concentração simples) e para outros usando Aura, Ver Segredos, Visão de Magia, Detecção de Magia ou mágicas similares. Pode ser uma runa, sigilo, monograma, etc. (Uma especialidade da Heráldica pode ser aprendida para reconhecer as Marcas Místicas em uso no mundo da campanha.) Objetivos não desejosos resistem com IQ.

Se Localizador for operada para buscar um objetivo que carrega a Marca Mística do operador, não haverá necessidade de “algo associado ao objetivo procurado”.

A marca pode ser apagada com Remover Maldição.

Duração: Marca Mística é uma mágica duradoura que se desvanece com o tempo. Todo mês, faça um teste contra a *Resistência* (pág. 10) da Marca Mística. Em uma falha comum, a Resistência da Marca é reduzida pela margem de falha. Em uma falha crítica ou quando a Resistência da Marca atinge 0, a mágica expira. Marcas colocadas em itens duráveis são elas próprias mais duráveis; aplique a RD da superfície como um bônus para o teste de “desgaste”.

Custo: 3

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Remendar e Rastrear.

Item

(a) A marca pode ser tornada permanente (não há necessidade do teste de “desgaste” mensal) por 30 de energia. (b) Cajado, varinha ou instrumento de escrita (incluindo um ferro em brasa). *Custo de energia para criar:* 300.

Fusão com Arma(MD)

Comum; Resistível com HT (ou por NH efetivo em armas mágicas)

O corpo do operador se mistura magicamente com a arma branca que ele está empunhando. Roupas (até 3 kg) desaparecem junto com ele, mas o resto de seu equipamento cai no chão. A arma agora dança no ar, como se empunhada por um oponente invisível. O objetivo mantém sua perícia e atributos com armas enquanto assume uma Velocidade mínima de 5. Ataques visando a arma terão uma penalidade normal pelo tamanho (pág. MB400). A arma só pode se esquivar ou aparar, mas tem RD natural apropriada ao seu material (pág. MB483). Se a arma for quebrada, a mágica termina e o objetivo reaparece, ileso, mas fisicamente atordoado, segurando a arma inútil em sua(s) mão(s).

O objetivo não pode falar, então ele só pode operar mágicas que ele conhece com NH 20 ou melhor. O HT do objetivo



resiste a Mágicas de Quebrar e Consertar como Enfraquecer e Fragmentar.

Armas mágicas resistem à fusão com o seu poder. Se o objetivo desejar ativar qualquer um dos encantamentos da arma mágica, ele deve ganhar uma Disputa Comum de sua Vontade contra o poder da arma.

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Aporte e pelo menos seis mágicas de Quebrar e Consertar, incluindo Remodelar.

Item

(a) Joias. O item desaparece junto com seu usuário quando a mágica é operada, então o operador pode mantê-la. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Qualquer arma. *Custo de energia para criar:* 500 por 0,5 kg de peso da arma (mínimo 0,5 kg). (c) Uma arma mágica pode ser encantada para não resistir à fusão por um custo de energia de 500 por 0,5 kg de peso da arma (mínimo de 0,5 kg).

Transformar Objeto (MD)

Comum; Resistência Especial

Altera um objeto para outro objeto com o mesmo peso. A mudança pode ser qualquer coisa — uma arma pode ser transformada em uma boneca de pano, por exemplo. Assim como Criar Objeto (pág. 98), qualquer coisa que o mago ponha em existência deve ser algo com o qual ele esteja familiarizado. Para transformar algo em um objeto funcional, o operador deve ter a perícia apropriada para fazer um objeto similar; a boneca de pano mencionada acima será uma boneca de pano muito pobre, a menos que o operador tenha a perícia Costura, e se ele quiser transformar uma boneca de pano em uma arma, é melhor que ele tenha a perícia Armeiro.

Um objeto mantido ou usado por alguém resiste com a Vontade de seu proprietário.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 para operar para cada 0,5 kg que o objeto pesa (mínimo de 0,5 kg). Dobre o custo para mudar para (ou de) pedra, triplique para metal. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Remodelar e pelo menos quatro mágicas “Criar”.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Contrair Objeto (MD)

Comum

Reduz, em proporção, um objeto em uma dimensão. Uma corda ou lâmina pode ficar mais curta, por exemplo. Esta mágica poderia facilmente tornar a maioria das roupas inutilizáveis. Isso reduz o modificador de Tamanho do objeto, a menos que o objeto não esteja sendo contraído em sua dimensão mais longa. A RD do objeto permanece inalterada, mas seu PV geralmente diminui proporcionalmente ao reescalamento.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por 0,5 kg de peso original (mínimo de 0,5 kg) para cada metade da dimensão escolhida. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Transformar Objeto.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 800.

Alongar Objeto (MD)

Comum

Aumenta, em proporção, um objeto em uma dimensão; o oposto de Contrair Objeto (acima).

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por 0,5 kg de peso original (mínimo de 0,5 kg), por duplicação da dimensão escolhida. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Transformar Objeto.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 800.

Encolher Objeto (MD)

Comum

Reduz o tamanho de um objeto mantendo suas proporções, diminuindo seu modificador de Tamanho. Multiplique o peso por 1/3 e o PV por 2/3, por cada ponto subtraído do modificador de Tamanho; subtraia 1 RD para cada 2 pontos subtraídos do modificador de Tamanho.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por 0,5 kg do peso original (mínimo de 0,5 kg) para cada ponto de redução do MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Contrair Objeto.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 800.

Aumentar Objeto (MD)

Comum

Amplia um objeto em tamanho, mantendo suas proporções, aumentando seu modificador de Tamanho. Multiplique o peso por 3,5 e os PV por 1,5, para cada ponto adicionado do modificador de Tamanho; adicione 1 na RD para cada 2 pontos adicionados no modificador de Tamanho.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por 0,5 kg do peso original (mínimo de 0,5 kg) para cada ponto adicional de MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Alongar Objeto.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 800.

Desintegrar (MD)

Comum

Semelhante ao Fragmentar, mas deixa apenas poeira (não pode ser reparado!). Se o dano causado não destruir o objetivo, ele não será afetado. Essa mágica afeta apenas objetos inanimados e não pode afetar partes de objetos.

Duração: Permanente.

Custo: 1 a 4; faz 1d de dano para cada ponto de energia colocado nela.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Fragmentar, Estragar, Terra para Ar, Dissipar Ar e Dissipar Água.

Item

Como em Fragmentar. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Reconstruir/NT

Comum

Como listada em *Mágicas Tecnológicas*, pág. 177.

CAPÍTULO DEZESSETE

METAMÁGICAS

“Fascinante. Simplesmente fascinante.”

Lady Ann sorriu. “Então, a viagem valeu a pena, Doutor?”

“Mais que isso, minha querida senhora. Como sua família adquiriu um dispositivo tão singular?” Perguntou Doutor Bernard.

“Eu sinceramente não sei. É uma herança dos Goulding há séculos, e ele está cercado de todo tipo de boatos e lendas, mas suas origens são um mistério. Ninguém sequer sabe o que ele faz de verdade. Quando eu era pequena, minha ama me disse que estava vivo e eu nunca deveria tocá-lo.”

“Bem, essa é uma conclusão compreensível para um leigo. A julgar por sua idade e desenho, suspeito que venha das cidades-estado Arquigulonianas, e tenha sido criado para lidar com saques mágicos. É uma obra magistral: identifica encantamentos e mágicas, remove armadilhas mágicas e destrói completamente itens de origem infernal.

“O mais interessante, no entanto, ele é autossuficiente. Deve haver várias centenas de peças encantadas dentro dessa caixa oblonga, suportando centenas de mágicas condicionais interligadas. Quem quer que tenha encantado, criou um item que pode responder de maneira inteligente aos eventos, de modo não convencional. Eu estou admirado com ele.”

“Intrigante. Não está vivo, então?”

“Ah não. É apenas incrivelmente complexo.”

“Bem, isso é um alívio, Doutor. Eu não tenho como agradecer o suficiente por sua vinda. Você ficaria para o jantar?”



As mágicas desta escola têm a ver com a estrutura da magia em si. São mágicas sobre mágicas ou mágicas que afetam outras mágicas. Apenas magos podem aprender metamágicas; até mesmo as metamágicas mais básicas exigem Aptidão Mágica 1.

Contramágica

Comum; Resistível com a mágica-objetivo

Anula qualquer mágica em andamento. Ela não pode ir “contra” mágicas que fazem uma mudança *permanente* no mundo (por exemplo, Extinguir Fogo, Carne para Pedra ou Zumbi) e não pode afetar itens permanentemente encantados, mas *pode* combater mágicas operadas usando itens mágicos. O “objetivo” da Contramágica pode ser o objetivo da mágica a ser anulada ou a pessoa que operou aquela mágica.

Contramágica é uma mágica única — mas para combater uma determinada mágica, você também deve conhecê-la. Faça um teste contra o seu NH em Contramágica ou seu NH na mágica a ser anulada, o que for *menor*. Você deve vencer uma Disputa Rápida com a mágica-objetivo para cancelá-la. Você pode operar várias Contramágicas para anular uma mágica de Área em partes.

Custo: Metade do custo da mágica a ser anulada, sem contar os bônus de NH elevado do outro operador.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Item

Esta mágica pode ser operada permanentemente em qualquer item para resistir a qualquer tentativa de senti-lo com magia. *Custo de energia para criar:* 500, multiplicado por 1+MT para itens maiores que MT 0.

Suspender Mágica

Comum; Resistível com a mágica-objetivo

Anula temporariamente qualquer mágica em andamento. O operador deve conhecer a mágica que a ser suspensa. Suspender Mágica não afeta os itens mágicos, mas pode afetar as mágicas operadas através deles. Mágicas que só podem ser removidas por Remover Maldição não podem ser suspensas; use Suspender Maldição para elas.

Suspender Mágica é operada com um teste do NH do operador em Suspender Mágica ou na mágica a ser suspensa, o que for *menor*. Quando a suspensão expira, a mágica suspensa “volta de onde parou” e retoma a operação. Se a mágica do objetivo for mantida, o operador saberá automaticamente que está sendo suspensa. Caso contrário, faça um teste contra Percepção+Aptidão Mágica-3 — a distância não é um fator.

Somos todos aprendizes de uma arte da qual ninguém jamais se torna mestre.

– Ernest Hemingway

Resguardar

Comum; Resiste a qualquer mágica de Informação

Qualquer mágica de informação operada sobre o objetivo deve vencer uma Disputa Rápida de Mágicas com Resguardar para ser capaz de “vê-lo”. Identificar Mágica é capaz de detectar a presença de Resguardar.

Duração: 10 horas.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1/10 do custo de operação da mágica a ser suspensa, sem contar com os bônus que o outro operador pode ter recebido por NH elevado (arredondado para cima). Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Contramágica.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.



Proteção

Bloqueio; Resistível com a mágica-objetivo

Quando operada imediatamente após uma mágica ser operada em seu objetivo, esta mágica pode impedir o funcionamento da mágica oposta. Funciona apenas contra um único ataque mágico. Se uma mágica de ataque afeta várias pessoas, cada Proteção só pode salvar um objetivo. Não protege contra mágicas de projéteis.

O operador só pode defender contra uma mágica que ele conhece com um NH 12 ou superior; um operador que sabe (por exemplo) Sono também pode proteger um único objetivo contra Sono Coletivo. O operador testa contra seu NH em Proteção ou na mágica sendo protegida, o que for menor. O operador deve anunciar que ele está usando Proteção antes que o objetivo da mágica oposta tente um teste de resistência. Se acontecer de a mágica sendo operada não é uma que o mago defensor possa defender, a proteção é desperdiçada.

Custo: 2 para operá-la em você mesmo ou 3 para operar em alguém que você possa ver. Você não pode operar Proteção em alguém que você não possa ver.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Localizar Magia

Informação

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 102

Ocultar Magia

Comum

Opere em uma única pessoa ou item, esta mágica interfere com qualquer mágica de informação lançada sobre o objetivo. Duas vezes a energia colocada na mágica (até 5 pontos) é subtraída de qualquer teste feito para descobrir sobre o item, encontrá-lo, etc.

Exemplo: 4 pontos de energia são colocados em uma mágica Ocultar

Magia em um anel. Até que a mágica expire, qualquer mágica Detecção de Magia terá uma penalidade de -8 para funcionar naquele anel; Identificar Mágica terá uma penalidade de -8 para encontrar qualquer mágica no anel; Visão de Magia não verá o anel a menos que o mago tenha feito seu teste com pelo menos 8 (embora ele ainda possa ver outras coisas) — e assim por diante.

Note que esta mágica tem efeitos similares em algumas maneiras com Resguardar (pág. 121), mas elas não são as mesmas!

Duração: 10 horas.

Custo: 1 a 5 para operar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Detecção de Magia.

Item

Esta mágica pode ser operada permanentemente em qualquer item para tornar mais difícil sentir ou identificá-lo com mágica. *Custo de energia para criar: 100 vezes o custo acima, por exemplo, 200 para dar -4 em todas as tentativas de detecção ou identificação.*

Refletir

Bloqueio; Resistível com a mágica-objetivo

Esta mágica é uma versão melhorada de Proteção, e funciona como ela. A diferença é que refletirá a mágica oposta em vez de cancelá-la. Assim, se Refletir for bem-sucedida, a mágica oposta agora atacará seu operador original como se tivesse sido lançado nele desde o início. Se a mágica de ataque é uma mágica de área, Refletir bem-sucedida protege seu objetivo e afeta o operador como se ele estivesse na área sendo atacada, mas por outro lado a área ainda é atacada normalmente.

Custo: 4 para operá-la em si mesmo, 6 para operá-la em alguém que você possa ver; você não pode proteger alguém que você não pode ver.

Pré-requisito: Proteção.

Resguardar Área

Área; Resiste a qualquer mágica de Informação

Como Resguardar, mas para proteger toda uma área e tudo nela.

Duração: 10 horas.

Custo básico: 3 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: Segundos iguais ao custo de energia.

Pré-requisito: Resguardar.

Item

(a) Qualquer contêiner. Isso e tudo dentro é protegido pela mágica Resguardar Área. *Custo de energia para criar: 200 por 0,025 m³ (custo mínimo 500).* (b) Qualquer tapete ou área de piso; protege as pessoas e as coisas em cima dele. *Custo de energia para criar: 300 por metro de raio.*

Proteção Superior

Bloqueio; Resistível com a mágica-objetivo

Como Proteção, mas — se funcionar — protege qualquer número daqueles que teriam sido afetados pela mágica atacante.

Custo: 1 por objetivo protegido (custo mínimo 4).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Proteção.

Aura Falsa

Comum, Área ; Resistência Especial; Resiste a mágicas de Informação

Substitui as emanções mágicas de um ser, área ou objeto por emanções falsas; o termo “aura” é apenas literal para coisas vivas. Por exemplo, um ser humano poderia ter a aura de um Zumbi, uma espada poderia parecer encantada com Arma Dançante, uma área poderia parecer estar sob mágicas Criar Fogo e Colar, etc. Jogue uma Disputa Rápida entre Aura Falsa e qualquer mágica (Informação ou Comum) que possa ver ou detectar as emanções (como Aura, Visão de Magia, ou Analisar Mágica). Se a Aura Falsa vencer, a outra mágica é enganada. Aura Falsa também funciona contra sentidos equivalentes que algumas criaturas podem possuir.

Alvos não voluntários resistem com IQ. A Aura Falsa escolhida deve ser familiar ao operador — um mago não poderia colocar uma Aura Falsa de Golem em uma estátua a menos que ele conheça a mágica Golem, por exemplo.

Duração: 10 horas.
Custo: 4 para operar. Metade disso para manter. Quando operada em uma área, o custo básico é 4.
Tempo de operação: 10 segundos.
Pré-requisitos: Ocultar Magia e Aura.

Item

(a) Qualquer. Afeta somente o usuário. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Qualquer objeto ou área pode receber uma Aura Falsa permanente por 100 vezes o custo de operação.

Resistência à Magia

Comum; Resistível com Vontade+Aptidão Mágica

Para cada ponto de energia colocado na magia (até 5), a resistência à magia do objetivo aumenta em 2 se ele estiver disposto, ou em 1 se ele tentar resistir. Esta RM funciona como uma Resistência à Magia (Abascanto) normal (pág. MB34) quando magias são operadas sobre o objetivo. O objetivo ainda pode operar magias, mas com uma penalidade igual à da RM. Magias já afetando o objetivo (ou já operada por ele) continuam inalterados. Ele pode usar poções e itens mágicos normalmente.

Duração: 1 minuto.
Custo: 1 a 5 para operar. Mesmo custo para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma magia em sete escolas diferentes.

Item

(a) Varinha, cajado, arma ou joia; afeta apenas o usuário. Utilizável por qualquer pessoa, mas o custo de energia é dobrado para não-magos. *Custo de energia para criar:* 300 por ponto máximo de resistência à magia que ela pode oferecer. (b) Qualquer item. A resistência à magia do item é aumentada de 1 a 10; a resistência à magia do usuário não é afetada. *Custo de energia para criar:* 200 por ponto de resistência à magia adicionada. Não afeta a habilidade de operar magias de seu usuário.

Escamotear Informação

Comum; Resistência Especial

Redireciona as magias de Informação para um primeiro objetivo para um segundo objetivo, a “isca”. Ambos os objetivos devem estar presentes no momento da execução; adicione as penalidades de distância, se houver. Alvos não voluntariosos resistem com Vontade.

A partir de então, qualquer magia de Informação que tente capturar o primeiro objetivo deve vencer uma Disputa Rápida de Magias com Escamotear Informação para examinar o objetivo correto. Caso contrário, ela esconde a isca em seu lugar.

Duração: 10 horas.
Custo: 4 para operar. 2 para manter.
Tempo de operação: 10 segundos.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Percepção de Observação e Ilusão Simples.

Item

Varinha, cajado ou joias. Este item só pode ser usado para desviar magias de Informações do usuário. *Custo de energia para criar:* 300.

Mágica Penetrante

Comum

Esta magia é operada em outra magia de dano, concedendo-lhe um divisor de armadura (pág. MB378). As magias são operadas uma após a outra, sem atrasos entre as operações. Mágica Penetrante é operada primeiro e conta como uma magia “ativa” para determinar o NH efetivo para a segunda magia.

Uma magia fortificada com Mágica Penetrante não causa dano extra a inimigos não vestindo armaduras. RD endurecida defende contra o divisor de armadura conferido por esta magia normalmente.

Duração: Até a segunda magia expirar.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Divisor de Armadura	Custo
2	2
3	4
5	6
10	8
Ignora RD	10

Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisitos: Retardo e Detectar Pontos Fracos.

Apanhar Mágica (MD)

Bloqueio; Especial

Quando operada imediatamente depois que uma magia de Projétil é lançada (não quando é operada), esta magia permite que o operador pegue o projétil quando ele estiver ao alcance dele. Uma vez capturada, a magia pode ser mantida pelo operador como se ele próprio a tivesse operada, para ser lançada mais tarde (talvez, lançada no operador original...). O operador não precisa saber a magia que ele está apanhando.

Se o teste de Apanhar Mágica for bem-sucedido, seu operador pegará fisicamente o projétil quando ele chegar perto o suficiente para agarrar. Se o teste de Apanhar Mágica falhar, seu operador é atingido sem efeito pela magia (em uma falha crítica, ele recebe dano máximo da magia!).

Custo: 3.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, DX 12 ou maior e Devolver Projétil.

Item

Luva. Utilizável apenas por magos. Essa luva pode pegar apenas uma magia de projétil específica. Tratar variações (como Bola de Fogo/Bola de Fogo Explosiva) como uma única magia para esse propósito. *Custo de energia para criar:* 300. Uma luva que pudesse pegar qualquer magia de Projétil exigiria 1.200 de energia.



Suspend Magia

Área; Resistível com a magia-objetivo

Anula temporariamente todas as outras magias dentro da área. Não tem efeito em itens encantados. Certas magias poderosas também não são afetadas — especificamente, aquelas que só podem ser removidas por Remover Maldição. Cada magia resiste separadamente.

Suspend Magia não é seletiva; o operador pode escolher a forma da área dentro dos limites que ele paga em energia (como com todas as magias de Área), mas não pode excluir objetos dentro da área afetada. O operador não precisa conhecer a(s) magia(s) sendo suspensa(s). Para suspender uma magia específica sem afetar outras pessoas, use Suspend Mágica.

Duração: 1 minuto.
Custo básico: 3 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Suspend Mágica e pelo menos oito outras magias de qualquer tipo.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Deslocar Mágica

Comum; Resistível com a mágica-objetivo

Altera permanentemente a localização de uma mágica de área. Certas mágicas poderosas não são afetadas — especificamente, aquelas que só podem ser removidas por Remover Maldição. Cada mágica de Área deve ser deslocada separadamente, exceto mágicas conectadas, que se movem juntas. O operador não precisa conhecer a mágica sendo deslocada.

Criaturas mágicas (demônios, golens, criações, zumbis, elementais e similares) não podem cruzar a borda de um pentagrama; da mesma forma, não podem operar magias ou mover qualquer objeto físico através dos limites.

Uma vez que a operação esteja completa, a área se move com Deslocamento igual à Aptidão Mágica do operador. Cada turno, a mágica deslocada recebe um novo teste de resistência; uma vez que resista com sucesso, ela para de se mover e Deslocar Mágica é quebrada — embora possa ser operada de novo. A mágica-objetivo *sempre* joga para resistir, mesmo que o operador não deseje (as próprias mágicas do operador resistem a -5).

Enquanto está sendo Deslocada, a mágica-objetivo permanece ativa (assim, o operador pode acionar Conexão movendo-a sobre o alvo pretendido). Se a mágica-objetivo estiver sendo mantida, o operador saberá automaticamente que ela está sendo deslocada. Caso contrário, faça um teste contra Percepção+Aptidão Mágica-3 — distância não é um fator.

Duração: Até que o operador pare de se concentrar ou o objetivo resista com sucesso.

Custo: 1/4 da mágica sendo movida, sem contar os bônus que o outro operador pode ter obtido por NH elevado (arredondado para cima).

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Suspender Magia.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Escudo Antimágica

Área; Resiste a todas as mágicas operadas através dela

Resiste a qualquer mágica operada através dela em Resistência (pág. 10) do Escudo Antimágica. Ela também atua como Resguardar Área (pág. 122). *Exceção:* Não afeta mágicas de projéteis, incluindo mágicas Arremessadas. Note que se a mágica de ataque vence o combate, ela passa, mas o Escudo Antimágica não é destruído — em vez disso, sua Resistência é reduzida em 1. Quan-

do a Resistência do Escudo Antimágica é reduzida a 0, a mágica se dissipa e não pode ser mantida.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Resguardar e Resistência à Magia.

Item

(a) Qualquer recipiente. Isso, e tudo dentro é protegido pelo Escudo Antimágica. *Custo de energia para criar: 250 por 0,025 m³ (custo mínimo 500).* (b) Qualquer tapete ou área de piso; protege as pessoas e as coisas em cima dele. *Custo de energia para criar: 400 por metro de raio.*

Muralha Mágica

Comum; Resiste a mágicas operadas através dela

Cria uma parede de antimagia. A parede resiste a qualquer mágica lançada através dela por um dos lados, especificado pelo operador ao operar Muralha Mágica. Também age como Resguardar Área. *Exceção:* Não afeta nenhuma mágica de projétil, incluindo mágicas Arremessadas.

Se a Muralha Mágica não resistir a uma mágica lançada através dela, a mágica se dissipará, mas a muralha ainda permanece, sua Resistência (pág. 10) será enfraquecida por 1. Ao atingir Resistência 0, a parede se dissipa. Mágicas passando pela parede pela direção

“segura” (geralmente o lado em que o operador está parado!) não são resistidas ou afetadas de alguma forma.

A muralha é moldada em incrementos de um metro, de uma só vez ou parte por parte. Ao adicionar novos segmentos a uma Muralha Mágica enfraquecida, os novos segmentos assumem a Resistência do “seguimento mais fraco”. A única maneira de “reparar” uma Muralha enfraquecida é operá-la novamente.

A Muralha Mágica tem quatro metros de altura, portanto é possível operá-la de uma elevação suficientemente alta. Muralhas mais altas podem ser criadas gastando proporcionalmente mais energia (dobre a energia para altura duas vezes maior e assim por diante).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar por parte de muralha de um metro. Mesmo custo para manter. A Muralha Mágica também pode ser operada horizontalmente, como um “teto” ou “piso”; cada ponto de energia cobrirá dois hexágonos em um mapa de batalha.

Pré-requisito: Escudo Antimágica.

Item

Uma Muralha Mágica pode se tornar permanente por 100 vezes o custo de operação. Magos frequentemente cobrem janelas ou claraboias dessa maneira. As Muralhas Mágicas “permanentes” não enfraquecem quando penetradas.

Pentagrama

Especial; Resiste às tentativas de atravessá-la

Produz uma barreira mágica, que bloqueia mágicas hostis e criaturas mágicas de passar em qualquer direção. A barreira é uma figura em forma de estrela desenhada no chão ou no solo. Criaturas mágicas (demônios, golens, criações, zumbis, elementais e similares) não podem cruzar a borda de um pentagrama; da mesma forma, não podem operar mágicas ou mover qualquer objeto físico através dos limites. Criaturas não mágicas — incluindo magos — podem cruzar livremente um pentagrama, embora não possam operar mágicas através de seus limites. Mágicas de transporte (por exemplo, Voo, Teleporte) não podem ser usadas para inserir um pentagrama para fins hostis.

Certas criaturas muito hostis podem ser convocadas dentro de um pentagrama; o operador fica do lado de fora e convoca a criatura em um ponto dentro do pentagrama. O operador só abrirá o pentagrama quando tiver certeza de poder controlar a criatura invocada.

Se parte do pentagrama for cortada ou apagada, seu poder será perdido até que o operador possa reformar o pentagrama — tudo isso requer um pedaço de giz e tempo (geralmente apenas um segundo) para desenhar a linha. Nenhuma magia pode ferir o pentagrama, mas ataques físicos — como andar em cima e arranhar uma linha com o sapato — podem ter sucesso se forem feitos por seres não mágicos. Um demônio ou criatura não poderia fazê-lo; uma pessoa comum poderia. Da mesma forma, uma pessoa comum poderia jogar uma pedra em um pentagrama, mas um demônio ou golem não poderia.

Uma criatura mágica pode tentar forçar seu caminho através de um pentagrama. Jogue uma disputa entre a criatura (ST+Vontade)/2 e o NH com o qual o pentagrama foi operado. Se a criatura vencer, ela destrói o pentagrama! Nenhuma criatura pode “testar” um pentagrama mais de uma vez por dia.

Duração: Permanente, a menos que seja quebrado.

Custo: 1 por 0,1 m² protegido (mínimo 10). Quando a magia é operada cerimonialmente, os operadores podem gastar energia extra para aumentar o NH efetivo do Pentagrama. Um mago também pode usar o método de Encantamento Lento e Seguro (embora o Pentagrama não seja tecnicamente uma magia de Encantamento) para criar um grande pentagrama sozinho.

Tempo de operação: Um segundo por 0,1 m². Esse tempo é gasto em traçar a linha e é necessário, não importa quão bem a magia seja conhecida ou quanta energia esteja disponível.

Pré-requisito: Escudo Antimágica.

Item

As Guildas dos Magos podem ter pentagramas permanentes, incrustados com azulejos ou joias para evitar arranhões acidentais, e operados com um NH muito alto. Tal desenho pode ser ritualmente “cortado”, quando necessário, por uma marca de giz. Mas não há diferença intrínseca entre estes e um pentagrama normal — qualquer pentagrama é “permanente” até ser apagado ou quebrado. (Se uma criatura hostil romper uma magia Pentagrama, ela destruirá o encantamento, mas não afetará o projeto físico, que pode ser reencantado mais tarde... se o dono sobreviver.)

Suspender Maldição Comum; Resistível com a mágica-objetivo

Anula temporariamente qualquer uma das seguintes magias, entre outras: Alterar (qualquer tipo), Maldição, Aumentar Outro, Enfeitiçar (qualquer tipo), Carne para Gelo, Condicionamento (qualquer tipo), Sono Curativo, Feitiço, Malefício, Marca Mística, Juramento, Petrificação Parcial, Forma da Planta (qualquer tipo), Possessão (qualquer tipo), Metamorfose (qualquer tipo), Encolher Outro, Pedra para Carne, Cessar Cura, Provocar Esterilidade, Suspender Magia, Suspender Tempo. Também suspenderá qualquer dano físico ou mental causado por um Desejo hostil de qualquer tipo. Se por algum motivo o NH da mágica-objetivo for desconhecido, a avaliação do Mestre é final.

Duração: 10 minutos.

Custo: 10. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma magia em doze escolas diferentes..

Suspender Mana (MD) Área

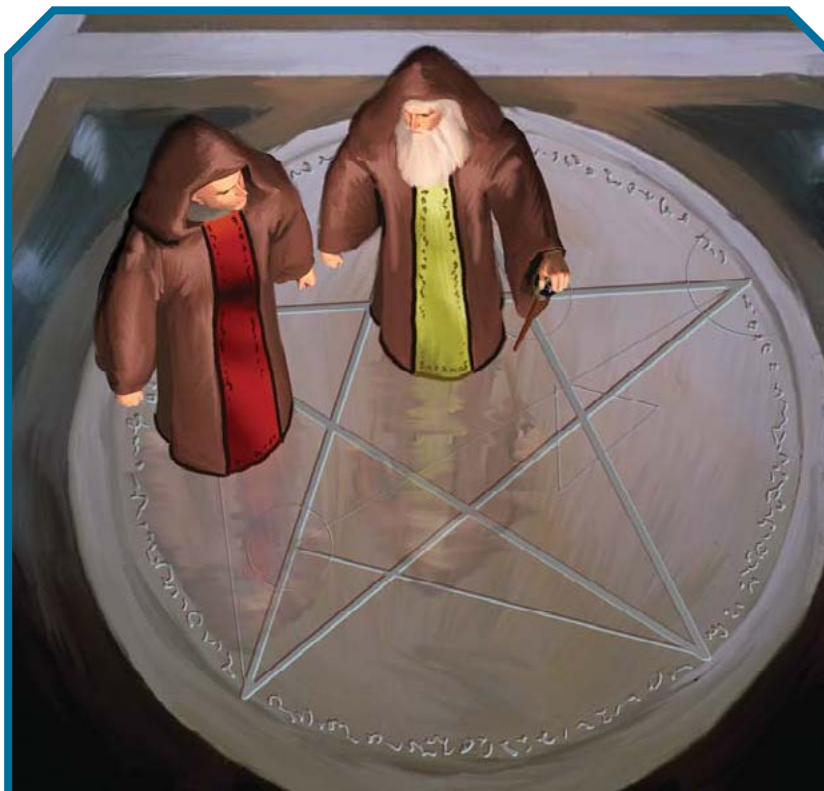
A área objetivo é (temporariamente) uma zona sem mana, morta para o fluxo de magia. Uma falha crítica custa ao operador um nível de Aptidão Mágica por 2d dias. No final desse tempo, o operador deve fazer um teste de IQ+Aptidão Mágica; qualquer resultado, exceto uma falha crítica, significa que a Aptidão Mágica perdida é recuperada — uma falha crítica significa que a perda é permanente!

Duração: O mana é restaurado a uma taxa dependendo do nível de mana ao redor. Em uma zona de mana baixa, a área afetada pela magia encolhe em um metro de raio a cada três dias; em mana normal, por um metro a cada hora; em mana alta ou mana muito alta, por um metro a cada minuto!

Custo básico: 5. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Suspender Magia e magias em pelo menos dez escolas diferentes.



As Guildas de Magos podem ter pentagramas permanentes, incrustados com azulejos ou joias para evitar arranhões acidentais, e operados com um NH muito alto

Anular Mágica

Área; Resistível com a mágica-objetivo

Anula outras mágicas dentro da área se for bem sucedida. Não tem efeito nos encantamentos, mas anula qualquer mágica temporária, duradoura ou permanente (pág. 10), a menos que a mágica especifique o contrário. Cada mágica resiste separadamente. Anular Mágica *não* é seletiva! O operador não precisa conhecer as mágicas sendo anuladas. Para anular uma mágica específica sem afetar as outras, use Contramágica, acima.



Duração: A mágica anulada é eliminada permanentemente.

Custo básico: 3.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Contramágica e pelo menos doze outras mágicas de qualquer tipo.

Conceder Mágica

Comum

“Concede” uma mágica já operada e mantida para outra pessoa. O receptor adquire total controle e responsabilidade pela mágica emprestada, como se ele próprio tivesse operado a mágica; ele pode mantê-la ou manipulá-la à vontade, dentro dos limites da própria mágica.

O receptor deve satisfazer todas as qualificações de vantagens e atributos da mágica emprestada, mas não precisa conhecer seus pré-requisitos da mágica. Assim, uma mágica que requeira Aptidão Mágica 2 só poderia ser emprestada a um personagem com Aptidão Mágica 2, mas uma mágica que não requeira Aptidão Mágica e nenhuma vantagem ou atributo especial poderia ser emprestada a *qualquer um*. Se o receptor tiver a vantagem Abascanto, Conceder Mágica deverá superá-la.

Conceder Mágica é operada com o menor valor entre o NH do operador com Conceder Mágica e a mágica-objetivo. O operador deve tocar o receptor.

Modificadores: Se o receptor não conhece todos os pré-requisitos da mágica a ser emprestada, o operador sofre uma penalidade de -2 no NH. Se o destinatário conhece todos os pré-requisitos, a mágica é operada normalmente. Se o receptor realmente *conhecer* a mágica, o operador recebe um bônus de +2.

Duração: Permanente; uma vez “emprestada”, a mágica não pertence mais ao seu operador original.

Custo: Igual ao custo de manutenção da mágica a ser emprestada.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Conceder Perícia e mágicas em pelo menos seis escolas diferentes.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. O mago empresta a mágica-objetivo ativando o item e passando fisicamente o item para o receptor; o item deve ser mantido o tempo todo para que a mágica funcione — pode *não* ser arremessado. O receptor “possui” a mágica pelo tempo que ele segurar o item, e pode passá-lo para outro receptor, seja ele um mago ou não. **Custo de energia para criar:** 1.000.

Remover Maldição

Comum; Resistível com a mágica-objetivo

Anula qualquer uma das seguintes mágicas: Alterar (qualquer tipo), Maldição, Aumentar Outro, Enfeitiçar (qualquer tipo), Carne para Gelo, Condicionamento (qualquer tipo), Sono Curativo, Feitiço, Malefício, Marca Mística, Juramento, Petrificação Parcial, Forma de Planta (qualquer tipo), Possessão (qualquer tipo), Metamorfose (qualquer tipo), Encolher Outro, Pedra para Carne, Cessar Cura, Provocar Esterilidade, Suspender Aptidão Mágica, Suspender Tempo. Também anula qualquer dano físico ou mental causado por um Desejo hostil de qualquer tipo. Se por algum motivo o NH da mágica-objetivo for desconhecido, a avaliação do Mestre é final.

Custo: 20.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos uma mágica em quinze escolas diferentes.

Recarregar Gema de Energia (MD)

Comum

Recarga uma Gema de Energia a uma taxa maior do que a gema se recarrega. Cada 3 de energia gasto pelo operador restaura 1 ponto de energia para a gema, mas cada ponto restaurado é contado como um “avanço” contra a futura recarga “natural”. Assim, se uma Gema de Energia de 10 pontos for recarregada com esta mágica em uma área de mana normal, ele não começará a recarregar por 10 dias após ser usada. Se for usada, e depois recarregada novamente usando esta mágica, serão 20 dias até que a pedra comece a recarregar normalmente, e assim por diante. A presença de várias Gemas de Energia não inibe a operação dessa mágica.

Em qualquer falha comum com esta mágica, a Gema de Energia ganha uma nova peculiaridade (pág. 69). Em uma falha crítica, a Gema de Energia racha e é destruída. Esta mágica pode recarregar com segurança Gemas de Energia com peculiaridades que limitam a recarga somente se as condições impostas pelas peculiaridades forem cumpridas. Tentativas de ignorar essas condições podem causar a quebra da Gema de Energia. Esta mágica não funciona em Gemas de Mana.

Duração: A energia permanece na Gema de Energia até ser necessária.

Custo: 3 por ponto de energia recarregada.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Gema de Energia e Conceder Energia.

Guarda-Mágica (MD)

Comum; Resiste a tentativas de adulterar sua mágica-objetivo

Esta mágica é lançada em outra mágica para protegê-la contra tentativas de adulteração. Duas vezes a energia colocada na mágica (até 3 pontos) é subtraída do NH de qualquer operação das seguintes Meta-mágicas contra a mágica-objetivo: Contramágica, Deslocar Mágica, Aura Falsa, Remover Aura, Remover Maldição, Roubar Feitiço, Suspender Maldição e Suspender Magia. Duas vezes a energia colocada em Guarda-Mágica é adicionada ao NH efetivo do operador da mágica quando resistir a Anular Mágica ou Suspender Magia. Quando a mágica que ela protege falha ou é anulada, Guarda-Mágica também cai.

Duração: 10 horas.

Custo: 1 a 3 para operar. Mesmo custo para manter. O custo não é reduzido por NH elevado.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisito: Anular Mágica.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 500. (b) Pode ser operada permanentemente em um item ou área encantada para dificultar a manipulação; então, também dificulta Suspender Encantamento e Remover Encantamento. **Custo de energia para criar:** 100 vezes o custo normal.

Remover Aura

Regular; Resistência Especial; Resiste às mágicas de Informação

Como Aura Falsa, mas remove *inteiramente* as emanções mágicas do objetivo. Quando operada em um objeto inanimado, esta mágica o transforma em um quadro em branco para mágicas como História Antiga, História, Ver Segredos ou Localizador (no último caso, Remover Aura quebra a “associação”, então Localizador é lançada com uma penalidade de -5). Para resolver isso, qualquer operação futura das mágicas acima mencionadas é resistida por Remover Aura — sempre que a outra mágica falhar, as informações que ela tentou acessar foram removidas com sucesso. O que quer que aconteça com o objeto depois que sua aura é removida, pode ser acessado livremente por essas mágicas, é claro.

Quando operada em um objetivo vivo ou mágico, Remover Aura dura apenas um dia e não pode ser mantida. Ela interfere com mágicas como Aura, Detecção de Magia, Localizar Magia ou Visão de Magia. Seres objetivos não voluntários resistem com Vontade.

Duração: Permanente (mas veja acima).

Custo: 5.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Anular Mágica e Aura.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. **Custo de energia para criar:** 250. (b) Joias ou roupas. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. **Custo de energia para criar:** 750.

Drenar Mana (MD)

Área

Remove todo o mana de uma área, deixando-a permanentemente “morta” para magia. Mágicas não funcionam lá, e a mágica não pode sentir alguém ou alguma coisa em uma zona sem mana; mágicas terminam, e itens mágicos não funcionam até que sejam removidos da área.

Essa mágica é usada para criar áreas nas quais magos, criaturas mágicas e itens mágicos podem ser confinados ou ocultos com segurança. Uma zona sem mana permanece estável em relação à terra, mas não a objetos. Assim, se você fizer o interior de uma caixa morta de mana, quando mover a caixa, o espaço morto permanecerá onde estava, em vez de se mover com a caixa.

Uma falha crítica com esta mágica custa ao operador um nível de Aptidão Mágica!

Duração: Permanente.

Custo básico: 10.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisitos: Anular Mágica e Suspender Mana.

Restaurar Mana (MD)

Área

O reverso de Drenar Mana; restaura mana em uma zona morta. A área ganha um mana igual ao nível de mana “médio” ao redor da área, independentemente do que poderia ter sido antes. Custo, tempo e pré-requisitos são os mesmos de Drenar Mana, mas não há risco de perder Aptidão Mágica.

Roubar Mágica (MD)

Regular; Resistível com a mágica-objetivo

Rouba o controle de uma mágica que pode ser mantida já operada de seu operador original. Note que ela é operada *no operador da outra mágica* e, portanto, está sujeita a modificadores de distância. O operador deve saber exatamente o que ele está roubando — Identificar Mágica é muito útil para esse propósito. Mágicas operando sob Manter Mágica também podem ser roubadas; o “operador”, para fins de distância, é a área ou o objetivo da mágica mantida.

Você não pode roubar uma mágica se você não tiver a Aptidão Mágica, vantagem, o nível de atributo ou a falta de desvantagem necessária (veja as condições em Conceder Mágica, acima). Um projétil detido não pode ser roubado.

Modificadores: -3 se o operador não souber a mágica que ele está roubando; mais -2 se o operador não conhecer seus pré-requisitos também.

Duração: Permanente; uma vez roubada, a mágica não pertence mais ao seu operador original.

Custo: Igual ao custo de manutenção da mágica a ser roubada.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Conceder Mágica e Proteção Superior.

Telemágica (MD)

Especial

Cria e teleporta um Olho Mágico para um local distante. O operador pode operar mágicas através do Olho Mágico como se estivesse presente. Os projéteis não podem ser transmitidos, mas as mágicas de Jato podem. Mágicas que exigem toque também podem ser transmitidas, mas o teste de Olho Mágico deve ser um sucesso, e o defensor deve falhar em sua defesa.

Use o custo e as penalidades de operação da mágica Teleporte (pág. 147). Mágicas emitidas a partir do “outro lado” da Telemágica, a distância é medido a partir desse ponto. A Telemágica conta como uma mágica “ativa” e requer concentração. Os Mestres que desejam limitar ainda mais esta poderosa mágica podem aplicar as penalidades para nenhum movimento de fala, pés ou mãos (pág. 9).

Se o teste da Telemágica falhar por 1, o Olho Mágico alcança o destino pretendido, mas o operador está mentalmente atordoado. Se fracassar por mais de 1, o Olho Mágico acaba em algum outro lugar (a escolha do Mestre!) E o operador ainda está mentalmente atordoado. Em todos os casos, um teste de Percepção do Corpo com uma penalidade de -2 é requerido antes que o operador possa se orientar e começar a operar outra mágica; em uma falha crítica, ele fica mentalmente atordoado.

Existem rumores persistentes de variações desta mágica igual Viagem no Tempo ou Viagem Planar em vez do Olho Mágico em vez disso.

Duração: 5 segundos.

Custo: Como Teleportar para operar; mesmo custo para manter. NH elevado não reduz o custo. A energia é gasta se a mágica é bem sucedida ou não.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Teleporte, Olho Mágico, e mágicas em pelo menos dez escolas diferentes.

Item

Um globo ocular esculpido em marfim e incrustado com joias. Utilizável apenas por magos. No comando de seu portador, ele se teleporta para longe; quando a mágica cessa, ele reaparece na mão do portador (a menos que tenha sido fisicamente destruída). *Custo para criar:* 1.900 de energia, \$1.000 para profissionais qualificados em escultura de marfim, \$600 para as joias.

Adiar Mágica (MD)

Especial

Esta mágica é operada em outra mágica para atrasar sua ativação até quando o operador desejar. Mágicas de bloqueio não podem ser adiadas.

Adiar Mágica é operada imediatamente antes da sua mágica-objetivo, sem atrasos entre as operações. O operador faz um teste para Adiar Mágica quando é operada; *o teste da mágica-objetivo não é feito até que seja ativada*. Penalidades de distância, mágicas “ativas”, resistência à magia, mudanças no nível de mana e similares são aplicadas no tempo de ativação da mágica-objetivo.

O operador deve pagar os custos totais de energia e tempo para Adiar Mágica e seu objetivo deve ser pago no momento da operação. Se o operador adia uma mágica sob medida para um objetivo de tamanho humano e, em seguida, ativá-la em um objetivo maior, não haverá efeito ou efeito reduzido, como o Mestre julgar adequado.

Uma mágica adiada conta como uma mágica “ativa” (pág. 10) para propósitos de operação; no entanto, não conta contra si quando é ativada. Assim, se um mago tiver quatro mágicas adiadas, ele opera outras mágicas com uma penalidade de -4, mas opera qualquer uma das mágicas adiadas com uma penalidade de -3. Uma mágica adiada leva uma ação Concentrar para ativar.

As mágicas adiadas são suscetíveis a Anular Mágica e Contramágica (que as destrói), bem como Suspende Magia e Suspende Mágica (o que impede que elas sejam ativadas por toda a duração). Elas não podem ser roubadas ou emprestadas porque ainda não foram operadas.

Duração: 1 hora.

Custo: O mesmo que o custo da mágica subjacente para operar (mínimo de 2); mesmo custo para manter. A mágica adiada pode ser mantida normalmente, uma vez que tenha entrado em vigor.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Retardo.

Manter Mágica (MD)

Especial

Esta mágica é operada em uma das mágicas contínuas do operador, fornecendo uma reserva de energia para se manter. Uma vez que Manter Mágica tenha sido operada, a mágica-objetivo extrai sua energia de manutenção de Manter Mágica. Não pertence mais ao seu operador original; ela não mais conta como uma mágica “ativa”, não pode ser cancelada, etc. Manter Mágica pode ser operada sempre que a mágica-objetivo estiver ativa. Algumas mágicas mantidas podem ser “programadas” de acordo com Autossuficiência (pág. 96) ou talvez até mesmo Iniciativa (pág. 97) (a critério do Mestre).

O controle de uma mágica operando sob Manter Mágica pode ser roubada usando Roubar Mágica.

Duração: Até que a reserva de energia seja drenada ou a mágica subjacente falhe.

Custo: Igual à manutenção normal da mágica-objetivo pelo tanto de tempo que o operador quer que ela dure (incluindo as reduções de custo do operador para NH elevado). Assim, uma mágica que custa 1 por minuto para manter poderia ser ajustada para se manter por 10 minutos a um custo de 10 de energia.

Se o operador puder manter a mágica indefinidamente sem custo de energia (devido à NH elevado), o custo é de 1 energia para cada cinco períodos de duração total. Assim, um mago com Terremoto com NH 20 poderia definir a mágica para durar 30 minutos por 6 de energia. NH elevado com esta mágica também reduz o custo normalmente!

Tempo de operação: 2 segundos, mais “tempo de programação”, se necessário.

Pré-requisito: Conexão.

Arremessar Mágica

Projétil; Especial

Esta mágica é operada em outra mágica, transformando-a em uma mágica de Projétil. As mágicas são operadas uma após a outra, sem atrasos entre as operações. Arremessar Mágica é operada primeiro e conta como uma mágica “ativa” (pág. 10) ao determinar o nível habilidade da mágica-objetivo.

O operador deve pagar os custos totais de energia e tempo de operação de Arremessar Mágica e seu objetivo no momento da operação; se o operador arremessar uma mágica alimentada por um objetivo de tamanho humano em um objetivo maior, não haverá efeito ou efeito reduzido, conforme o Mestre julgar adequado.

O operador faz o teste para Arremessar Mágica quando é operada; o teste para a mágica-objetivo não é feito até ser arremessada. Arremessar mágicas têm 1/2D n/a, Max 80, Prec 1; faça um teste de DX-4 ou Ataque Inato para acertar.

Todas as mágicas arremessadas surtem efeito no momento em que atingem alguma coisa. As mágicas de Arremesso de Área são centralizadas em seu ponto de impacto. As mágicas de Jato fazem efeito no ponto de impacto, na direção em que estavam indo (trate-as como Golpes Desenfreados, pág. MB388). A maioria das outras mágicas simplesmente permite que o operador use mágicas em intervalos mais longos do que o normalmente possível — Percepção de Emoção arremessada, por exemplo, ou uma Cura Superficial. Esta mágica permite que mágicas que normalmente exigem toque sejam aplicadas a distância (Toque Mortal, por

exemplo). Mágicas de projétil e mágicas de Bloqueio não podem ser arremessadas.

Mágicas de Arremesso podem ser bloqueadas ou esquivadas, mas não aparadas. No entanto, elas podem ser apanhadas por Apanhar Mágica — por qualquer um, incluindo inimigos!

Duração: Até ser arremessada.

Custo: 3. A mágica arremessada pode ser mantida normalmente assim que tiver efeito.



Pré-requisitos: Retardo e Apanhar Mágica.

Item

Qualquer arma de projétil pode ser encantada para arremessar uma mágica específica, que voa como se a arma tivesse disparado sua munição comum. *Custo de energia para criar:* 2.500 vezes o custo de operação da mágica-objetivo. Há rumores de armas de projéteis encantados que podem arremessar qualquer mágica conhecida por seu usuário, mas nada mais específico é conhecido sobre elas.

Bênção

Comum

Uma mágica geral de ajuda e proteção. Deve ser operada em outro; você não pode abençoar a si mesmo. Em alguns mundos de jogo, somente homens santos ou magos “bons” podem operar essa mágica; essa decisão é dos Mestres.

para o seu coração, uma bênção de 1 ponto pode movê-la para o seu braço, enquanto uma de 2 pontos a enviaria para seu chapéu, e uma de 3 pontos permitiria que ela matasse um inimigo atrás de você.

Duração: Como descrito acima.

Custo: 10 para uma bênção de 1 ponto, 50 para uma bênção de 2 pontos, 500 para uma bênção de 3 pontos. As bênções não podem ser “empilhadas” — uma bênção mais forte anula a mais fraca.

Tempo de operação: 1 minuto para cada ponto de energia na mágica.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos duas mágicas em dez escolas diferentes. Aptidão Mágica 3 é necessário para operar uma bênção de 3 pontos. Um Mestre pode exigir status “santo” ou “bom” se ele desejar.

Item

Qualquer. A bênção é operada sobre o item em vez de uma pessoa e afeta o usuário do item. Quando a bênção finalmente evita algum grande perigo, o item perde seu encantamento. *Custo de energia para criar:* 10 vezes o custo da operação em uma pessoa.

Maldição

Comum

Exatamente o oposto de Bênção. Todas os testes do objetivo são modificados desfavoravelmente, durando até que ele consiga algum sucesso notável, apesar das jogadas ruins — o Mestre decide sobre exatamente o que é isso. Então o sucesso se transforma de alguma forma em cinzas e a maldição termina.

Custo: 3 para uma Maldição de 1 ponto, 10 para uma Maldição de 2 pontos, 20 para uma Maldição de 3 pontos. Como Bênção, Maldições não podem ser “empilhadas”.

Tempo de operação: 2 segundos para uma Maldição de 1 ponto, 4 para uma Maldição de 2 pontos, 6 para uma Maldição de 3 pontos.

Pré-requisitos: Como em Bênção, exceto que personagens muito bons e muito maus podem amaldiçoar.

Item

Qualquer. A maldição é operada no item em vez de uma pessoa e afeta o usuário do item. Os Mestres devem fazer testes em segredo, e fazer o que for possível para impedir que os jogadores percebam que encontraram um item amaldiçoado! Quando a Maldição entrega seu “zap” final, o encantamento desaparece. *Custo de energia para criar:* 10 vezes o custo para ser operada em uma pessoa.

Suspender Aptidão Mágica (MD)

Comum; Resistível com Vontade+Aptidão Mágica

Anula temporariamente a Aptidão Mágica do objetivo. O operador deve tocar o objetivo durante toda a operação. O objetivo retém seu conhecimento das mágicas, mas não pode operá-las, a menos que ele esteja em uma área de alto mana, é claro, e nesse caso ele simplesmente perde o bônus. Mesmo em uma área de alto mana, o objetivo não pode operar mágicas que exijam Aptidão Mágica de qualquer nível. Suspender Aptidão Mágica só pode ser removida por Remover Maldição.

Uma falha crítica com esta mágica custa ao operador um nível de Aptidão Mágica por 2d dias. No final desse tempo, o operador deve fazer um teste de IQ+Aptidão Mágica; qualquer resultado, exceto uma falha crítica, significa que a Aptidão

Mágica perdida é recuperada — uma falha crítica significa que a perda é permanente!

Duração: 1 hora.

Custo: 12 para operar. Mesmo custo para manter. No entanto, o objetivo pode resistir toda vez que a mágica é mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos duas mágicas em dez escolas diferentes.

Item

Roupas ou joias (algemas são as opções favoritas). Sempre ativa; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 2.200.

Drenar Aptidão Mágica (MD)

Comum; Resistível com Vontade+Aptidão Mágica

Drena permanentemente um nível da vantagem Aptidão Mágica do obje-

tivo. O operador deve tocar o objetivo durante toda a operação.

O objetivo retém seu conhecimento das mágicas (embora com um nível de habilidade mais baixo), mas não pode operar aquelas que exigem um grau maior de Aptidão Mágica que o novo.

Uma falha crítica com esta mágica custa ao operador um grau de Aptidão Mágica e um ponto de IQ!

Duração: Permanente.

Custo: 30.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Suspender Aptidão Mágica.

Item

Há rumores persistentes de itens malévolos que drenam Aptidão Mágica de suas vítimas, mas nada específico é conhecido.

MÁGICAS DE CONEXÃO

As três mágicas a seguir estão inter-relacionadas. Retardo, uma mágica Comum, é usada para fazer uma operação rápida de mágicas, enquanto Conexão, é uma mágica de Área usada para conexões mais duradouras. Reflexo é uma mágica especial operada sobre outra mágica para convertê-la em uma mágica de Bloqueio de “um tiro só” — veja pág. 12 para regras que governam as mágicas de Bloqueio.

Com qualquer uma dessas mágicas, as “mágicas de Conexão” são Retardo, Conexão ou Reflexo. Uma “mágica conectada” é outra mágica controlada pela mágica de conexão. Mágicas conectadas devem ser operadas pela mesma pessoa que opera a mágica de conexão e devem ser operadas dentro de um minuto após a operação da mágica de conexão.



Se surgir qualquer dúvida sobre a capacidade de uma mágica de detectar um evento em particular, ou sobre uma determinada mágica poder ou não ser conectada, a decisão do MJ será definitiva. Mestres que quiserem restringir qualquer uma destas mágicas poderão permitir que apenas uma pequena lista de mágicas seja passível de conexão, ou excluir algumas delas.

Qualquer item encantado que contenha uma mágica conectada será percebido como tal por alguém que tenha operado a mágica Visão de Magia, mas não por um mago que tenha sido bem sucedido em um teste de IQ+Aptidão Mágica. A natureza da mágica conectada só pode ser descoberta através do uso da mágica Analisar Mágica.

Retardo

Comum

Esta mágica é operada sobre outra mágica para retardar sua ativação até que uma determinada coisa aconteça diante da mágica conectada — isto é, na presença de um item ou área em que a mágica conectada foi feita. Esse evento disparador poderá ser tão simples ou complexo quanto o operador desejar; se for complexo, deve ser escrito. O evento disparador deve ser algo que possa ser determinado sem muita dificuldade por uma pessoa comum que se encontre no local do Retardo; a critério do Mestre. Se Retardo tiver de ser disparado por um evento mais esotérico, uma mágica adequada, como Visão de Magia, pode ser operada sobre a mágica Retardo. Retardo também pode ser disparado pela ativação de uma outra mágica, como Sentinela ou outra mágica vinculada. Um Retardo pode ativar apenas uma outra mágica.

As mágicas são operadas uma em seguida da outra, sem intervalos entre si. Retardo deve ser operada primeiro e conta como uma mágica “ativa” para determinação do NH da mágica conectada — veja pág. 10. O custo total para a mágica conectada e o Retardo deve ser pago no momento da conclusão da operação. Se o operador especificar que uma determinada mágica deverá atingir um objetivo do tamanho de um ser humano e uma vítima maior (que exigiria mais energia — veja pág. 11) for a responsável pelo disparo do Retardo, pode ser que não ocorra nenhum efeito, ou apenas um efeito reduzido, dependendo da mágica. A decisão sobre o que acontece cabe ao MJ.

Retardo pode ser feito de duas maneiras: para ativar a mágica conectada sobre um objetivo específico, ou como uma armadilha, para ativar a mágica conectada contra qualquer objetivo que satisfaça as condições de disparo. Neste caso, o Retardo e a mágica conectada são, ambas, operados sobre um “item de armadilha” e a distância deve ser calculada com relação ao item armadilha no momento do disparo. Penalidades de Resistência à Magia também se aplicam à mágica conectada no momento do disparo.

O operador faz um teste de Retardo quando a mágica é operada; o teste da mágica conectada só será feito quando o efeito disparador ocorrer. Se o suposto objetivo pretendido de uma mágica conectada não estiver presente no momento da operação, haverá uma penalidade adicional igual a -5 sobre a mágica conectada (mas não sobre a mágica de Conexão) por não ser possível vê-lo ou tocá-lo — consulte pág. 11. Assim, por exemplo, a temível “maçaneta mortal”, programada para “atacar” a primeira pessoa que tocá-la, será ativada com uma penalidade igual a -5.

Quando Retardo é disparado, a mágica conectada começa a ser ativada, fazendo efeito no turno seguinte. Portanto, um Retardo não pode ser usado como uma mágica de bloqueio. Ele pode ser usada como uma armadilha, e a vítima pode ser pega de surpresa. Uma vítima desavisada deverá sem bem sucedida num teste de IQ para reagir antes que a mágica conectada seja totalmente ativada — a vantagem Reflexos em Combate concede um bônus de +6 a esse teste.

Para fins de operações mágicas, tanto Retardo como a mágica conectada contam como “ativas”; se uma mágica de Informação tiver sido conjurada, ela também será contada como “ativa”. A mágica conectada não precisa ser mantida, embora Retardo ou sua mágica de Informação talvez precisem. Uma vez disparado, Retardo se dissipa e não conta mais como “ativo”. A mágica conectada continuará contando como “ativa” enquanto durar. Ela poderá ser mantida normalmente.

Um Retardo pode também ser implantado para “desligar” uma mágica em andamento diante da ocorrência de um efeito disparador. Nesse caso, a mágica conectada só durará enquanto o operador a mantiver, mas o próprio Retardo não exigirá manutenção.

As mágicas de Bloqueio e as de Projétil não podem ser retardadas — as demais, sim. Uma mágica “instantânea”, como Estrondo, só acontecerá uma vez, ao ser ativada; depois disso ela se perde. Uma mágica contínua, como Vozes, começará a funcionar no momento de sua ativação e seu efeito durará até seu término.

Duração: 2 horas.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: 3 para operar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e outras quinze mágicas quaisquer.

Conexão

Área

Esta mágica adia a ativação de uma ou mais mágicas conectadas, feitas em sua área de atuação, até que um determinado evento ocorra na presença de Conexão. O evento disparador pode ser tão simples ou complexo quanto o operador desejar, e segue as mesmas regras descritas anteriormente para a mágica Retardo. Conexão também pode ser disparada pela ativação de uma mágica aplicada sobre sua área após Conexão, como Sentinela, Retardo ou outra Conexão.

O operador paga os custos de energia e faz os testes de NH para a mágica Conexão e todas as mágicas conectadas no momento da operação. Mágicas conectadas não podem se beneficiar de reduções de custo para NH elevado. Se o suposto objetivo de uma mágica conectada não estiver presente no momento da operação, haverá uma penalidade adicional igual a -5 sobre a mágica conectada (mas não sobre a mágica Conexão) por não ser possível vê-lo ou tocá-lo — consulte pág. 11.

O tamanho da área afetada por Conexão é definido no momento da operação. As mágicas conectadas podem

ser disparadas em qualquer lugar dentro da área conectada; por exemplo, se uma mágica Criar Fogo e uma mágica Cola, ambas de um metro de raio, estivessem conectadas a Conexão de 20 metros de raio para capturar intrusos, o primeiro a entrar na área da Conexão se verá em uma zona de cola em chamas, mas quem vier depois estará a salvo (daquela Conexão, pelo menos). O tamanho das mágicas conectadas deve ser definido no momento da operação. Se o objetivo for maior que o alvo suposto, o efeito, dependendo da mágica, tanto pode ser enfraquecido como não ocorrer. A decisão do Mestre é definitiva.

Apenas objetivos que se encontrem dentro da área conectada serão afetados, a menos que a mágica produza efeitos que não se limitem àquela área — a convocação de um demônio, por exemplo! O evento de disparo pode ocorrer fora da área, no entanto.

O tempo de operação das mágicas conectadas é gasto no momento em que elas são preparadas. Não há nenhum intervalo depois que a Conexão é disparada — todas as mágicas conectadas são ativadas instantaneamente.

As mágicas conectadas não contam como “ativas” para nenhuma finalidade. Cada três conexões contam como uma mágica “ativa”, arredondado para baixo. Um mago não pode detectar uma Conexão simplesmente olhando para ela. Contudo, as mágicas Visão de Magia ou Detecção de Magia revelará a Conexão.

*Quebrarei a varinha;
a muitas braças do solo a enterrarei,
e em lugar fundo, jamais tocado por
nenhuma sonda, afogarei meu livro.*

*– William Shakespeare,
A Tempestade*

Se o mago conhece a mágica Ocultar Magia, ele poderá tornar a Conexão mais difícil de ser detectada por meios mágicos. Simplesmente adicione o custo de Ocultar Magia ao custo básico da mágica Conexão. O mago deve conhecer Ocultar Magia para usar esta opção.

Se o objetivo de uma mágica conectada não estiver presente no momento da operação e tiver Abascanto, use os resultados obtidos no teste original para determinar o efeito. Se os resultados originais não tiverem sido registrados, faça um novo teste da mágica apenas para este fim.

Não se pode fazer uma Conexão para mágicas de Bloqueio ou de Projétil — as demais sim. Uma mágica “instantânea”, como Estrondo, funcionará uma vez ao ser ativada, e então se perderá. Uma mágica contínua, como Vozes, começará a fazer efeito no momento de sua ativação e continuará funcionando até o término de sua duração.

É possível fazer uma única Conexão que ative uma mágica quando a área for penetrada e a desative assim que a área for deixada. Este efeito pode continuar enquanto a mágica conectada não terminar. Por exemplo, um mago pode fazer uma Conexão sobre a mágica Luz Contínua. Se ele obtiver um resultado igual a 7 dias (168 horas) para a Luz Contínua, poderá implementar uma Conexão para acender a luz no momento em que ele entrar na sala e apagá-la quando sair. Quando 168 horas de luz terminarem, ambas as mágicas terminam. Para mágicas instantâneas, a Conexão se esvai após ativar as demais mágicas.

Uma Conexão não precisa ser mantida. Nem a mágica Conexão, nem qualquer uma das mágicas conectadas, nem uma mágica de Informação operada sobre a Conexão para alertá-la quanto ao disparo.

Conexão também pode ser definida para atuar de maneira inversa, por exemplo, para descontinuar uma ou mais mágicas frente ao evento disparador. Nesse caso, a mágica conectada só continuará funcionando enquanto o operador a mantiver, embora a Conexão propriamente dita não precise ser mantida.

A Conexão também pode ser usada para *Encantamentos Limitantes* (consulte as págs. 68–69).

Duração: Até ser disparada e as mágicas conectadas terminarem.

Custo básico: 8; mágicas de Conexão não podem ser mantidas.

Tempo de operação: 4 horas — não há redução no tempo de operação, não importa quão bem Conexão é conhecida.

Pré-requisito: Retardo.

Item

Esta magia pode ser operada permanentemente em qualquer item encantado, para determinar as circunstâncias sob as quais ele funciona. A magia Limite seria usada para determinar a classe de usuários que poderiam usar o item, mas Conexão poderia ser usada, por exemplo, para que funcionasse apenas à noite. *Custo de energia para operar:* 200. Quaisquer magias de Informação necessárias para dizer quando desencadear (por exemplo, Detecção de Magia) devem ser operadas como encantamentos separados no item. Por exemplo, uma espada pode estar conectada a uma magia Luz e uma magia Percepção de Vida, para que ela brilhe na presença de orcs.

Uma Conexão invertida pode ser operada permanentemente em qualquer item encantado, para desativá-lo em determinadas circunstâncias. Isso costuma ser usado para impedir que itens mágicos caiam nas mãos erradas. *Custo de energia para criar:* 200.

Reflexo

Especial

Esta magia é operada em outra mágica. Ela converte essa magia para funcionar como uma magia de Bloqueio apenas uma vez e depois desaparece. Ao contrário de Retardo ou Conexão, uma magia Refletida é desencadeada pela vontade do operador, não por um evento externo. Isto significa que enquanto Reverter Projéteis pode ser Refletida para ativar se o operador vir alguém atirar nele, ela não será acionada por um tiro nas costas. É tratada como uma defesa ativa, semelhante a Aparar ou Bloquear para todos os fins práticos (exceto que o recuo não adiciona 3 ao teste). Operar uma magia Reflexo interromperá qualquer magia em que o operador esteja se concentrando e será manipulada como qualquer outra magia de Bloqueio — veja pág. 12.

Quando Reflexo é operada, a magia conectada deve ser operada imediatamente após o Reflexo, pelo mesmo operador. Cada operação de Reflexo só funcionará em uma magia — não é possível ter múltiplas magias operando como uma magia de Bloqueio. O teste de habilidade de Reflexo é rolado no momento da operação, mas o teste da magia conectada não é feito até ser operada como uma magia de Bloqueio. O custo de energia para Reflexo é pago na hora de operar Reflexo, mas a energia para a magia Reflexo não é paga até ser operada, seja como defesa ativa ou não. O tempo para operar uma magia Reflexo é gasto imediatamente após a operação de Reflexo, mas o teste de sucesso e o custo de energia são tratados posteriormente.

Uma magia Refletida conta como uma magia “ativa” para propósitos de operação — veja pág. 10. Uma magia Refletida não conta como “ativa” ao fazer o teste para operar. Assim, se um mago tiver quatro magias Refletidas, qualquer outra magia que ele operar terá uma penalidade de -4, mas quando ele operar uma das magias Reflexo, a penalidade será de apenas -3 para as outras três magias Reflexo ativadas.

É extravagante ou até mesmo inútil operar certas magias como Refletidas!

Uma magia Reflexo pode ser operada apenas uma vez. Em seguida, ela desaparece e não conta mais como uma magia. Os efeitos são imediatos e a duração é instantânea, não a duração listada para a magia original. Isso significa que é extravagante ou até mesmo inútil operar certas magias como Refletidas! Um Domo da Força, por exemplo, interromperia um ataque físico e depois desapareceria — uma defesa fatigante, mas eficaz! Criar Animal aparecerá e desaparecerá antes de poder realizar qualquer ação. (Entretanto, ela pode parar um projétil durante sua breve existência. O Mestre pode determinar que um animal desse tipo deve ser quase igual em tamanho ao alvo que está protegendo.) Exceções a esta regra de resultado instantâneo são magias com resultados permanentes, como Cura Profunda — seus efeitos são de fato permanentes.

Qualquer pessoa pode carregar qualquer número de Reflexo. No entanto, apenas uma magia pode ser operada por turno. Lembre-se também que, se uma magia Refletida for usada como uma defesa ativa, nenhuma outra defesa ativa poderá ser usada contra o ataque, a menos que uma Defesa Total seja escolhida. Veja pág. MB366.

Uma magia Refletida pode ser usada como uma ação regular — ela não precisa ser operada como defesa. Leva um segundo para operar, independentemente do tempo que normalmente seria necessário para operar.

Todos os modificadores normais de distância e Abascanto são usados ao operar a magia Refletida, se o objetivo da magia Refletida estiver distante da pessoa ou objeto que foi operado Reflexo.

Note que um mago pode operar Reflexo em outra pessoa. O operador (não o objetivo) pode ativá-la a qualquer momento, usando Modificadores de Longa Distância. Se a magia conectada é operada sobre um objetivo que não seja o objetivo do próprio Reflexo, o modificador normal para a distância daquele objetivo é adicionado ao modificador de longa distância para o operador.

Exemplo: Felix dá Acalmar Animais como uma magia Refletida para Rudolph. Felix então ativa Olho Mágico para ficar de olho em Rudolph enquanto ele vai caçar. Rudolph encontra um javali mal-humorado, que Felix observa através do Olho Mágico. Rudolph não pode ativar a magia. Felizmente, ele não precisa! Felix ativa Acalmar Animais enquanto Rudolph tenta um teste de Adestramento de Animais para acalmar o javali. Rudolph percorreu cerca de dois quilômetros até a mata, então Felix está a -3 de distância. O javali está a 3 metros de distância de Rudolph, então Felix está em outro -3 para a distância do objetivo da magia Refletida. Ele também está com uma penalidade de -1 por ter Olho Mágico ligado. Assim, Felix opera Acalmar Animais a -7 e paga a energia pela magia naquele momento. Felizmente ele tem no nível 21, então ele lança o efeito máximo. O javali é de fato acalmado, e Rudolph segue seu caminho enquanto Felix descansa. A magia Acalmar Animais Refletida não existe mais. Se Rudolph encontrar outro animal, ele está sozinho, embora Felix ainda possa estar observando qualquer ação com seu Olho Mágico.

Mágicas de bloqueio e magias de Projéteis não podem ser Refletidas; outras magias podem.

Duração: 1 hora.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: Igual ao custo para operar a magia-objetivo — mínimo de 1. O custo de manutenção é o mesmo. Note que o NH com a magia Reflexo não afeta o custo para operá-la.

Pré-requisitos: Retardo e Proteção.

CAPÍTULO DEZOITO

MÁGICAS DE CONTROLE DA MENTE

O corpo do prefeito se dobrou na cadeira, o riso de prazer inexprimível desaparecendo de seu rosto quando ele voltou a si.

“Você se divertiu, então?” Rolfe disse do seu assento do outro lado da mesa.

O prefeito assentiu silenciosamente. “Você poderia... eu gostaria de mais, por favor.”

“Claro, no devido tempo. Tenha paciência. Agora, acredito que estamos discutindo a possibilidade de eu tomar uma de suas filhas como aprendiz.”

“Sim, sim, e acredito que você está totalmente correto, com certeza. Tau-maturgia seria uma excelente carreira para Annaliese.”

“Annaliese? Que conveniente. Por que você não vai buscar a querida garota, Excelência? Podemos acomodá-la aqui, e então talvez você e eu possamos discutir a magia da qual você gostou tanto.”

“Eu vou fazer isso, Mestre Rolfe. Voltarei em breve.”

Rolfe olhou para as mãos envelhecidas quando o prefeito saiu apressado, girando-as.

“Acho que eu poderia compensar melhor os pais, mas valerá a pena deixar este corpo.”

As magias de Controle da Mente funcionam apenas em objetivos com sapiência (IQ racial igual ou superior a 6) e livre arbítrio (livre arbítrio é difícil de definir, mas qualquer ser com a metacaracterística Autômato, pág. MB263, não se qualifica). Assim, elas não funcionarão na maioria dos animais, golens, robôs, zumbis, etc. Via de regra, se houver uma magia específica com a finalidade de controlar uma criatura (Controle de Zumbi, Controle de Elemental, etc.), ela não pode ser afetada por magias de Controle da Mente.

Observe que nenhuma dessas magias pode melhorar uma faculdade inexistente. Por exemplo, nenhuma das magias relacionadas à visão pode restaurar a visão dos cegos, ainda que temporariamente.

Todas as magias da Escola de Controle da Mente exigem um intelecto extraordinariamente aguçado ou uma boa base na Escola de Comunicação e Empatia. Elas também têm importantes interrelações com as magias de Controle do Corpo; seres sapientes não podem ser divididos de maneira muito bem definida em corpo e mente.

Sentido Aguçado

Comum

Na verdade existem várias magias diferentes deste tipo, conforme visto anteriormente em Controle de (Animal) ou Aumentar (Atributo). As variações mais comuns são Visão Aguçada, Audição Aguçada e Paladar e Olfato Aguçados, contudo existe a possibilidade de versões relacionadas a formas incomuns de percepção (concedidas por certas vantagens), tais quais Detectar, Sentido de Monitoramento e Sentido de Vibração.

Sentido Aguçado concede um bônus de +1 por ponto de energia gasto sobre os testes de Sentidos do tipo apropriado.

Audição Aguçada também é uma magia de Som.

Duração: 30 minutos.

Custo: 1 para cada ponto de bônus (máximo 5). Metade do total (arredondado para cima) para manter.

Item

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 150 por ponto de melhoria.

Atrofiar (Sentido)

Comum;

Resistível com HT

O inverso de Sentido Aguçado, esta magia pre-

judica todos os testes referentes ao respectivo Sentido.

Duração: 30 minutos.

Custo: 1 a 3 para operar. Metade disso para manter. O sentido afetado sofre uma penalidade igual a -2 para cada ponto de energia empregado na magia.

Item

(a) Roupas ou joias. O valor do Sentido do usuário sofre penalidade. *Custo de energia para criar:* 50 para cada -1 de penalidade sobre o respectivo sentido. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500

Prontidão (MD)

Comum

Concede bônus a todas as jogadas de Sentido do objetivo.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 para cada +1 de bônus (máximo 5). Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Quaisquer duas variações de Sentido Aguçado.



Item

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 300 por ponto de melhoria.

Atrofiar Sentidos (MD)

Comum; Resistível com HT

Reduz todos os testes de Sentidos do objetivo.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 a 10 para operar. Metade disso para manter. Sentidos são reduzidos em 1 para cada dois pontos de energia colocados na mágica.

Pré-requisitos: Quaisquer duas variações de Atrofiar (Sentido).

Item

Roupas ou joias. As pontuações do Sentido do usuário são reduzidas. *Custo de energia para criar:* 200 por ponto de redução.

Medo

Área; Resistível com Vontade

O(s) objetivo(s) sentem medo. O operador recebe +3 de bônus em testes de reação em situações de combate em potencial e outras situações em que as ameaças são efetivas, mas sofre -3 de penalidade nos testes de lealdade e situações em que aterrorizar os PdMs é contraproducente.

Duração: 10 minutos a menos que seja contrariada por Bravura.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Percepção de Emoção ou a vantagem Empatia.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o item faz com que o usuário sinta medo. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar no objetivo. *Custo de energia para criar:* 300.

Pânico

Área; Resistível com Vontade

Aqueles que estão na área afetada fogem com medo irracional, longe do operador, enquanto a mágica durar. Um objetivo que não pode escapar pode virar e fazer a manobra Defesa Total, se for atacado.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Medo.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar no objetivo. *Custo de energia para criar:* 500.

Terror

Área; Resistível com Vontade

Qualquer pessoa na área que não resista deve fazer imediatamente uma Verificação de Pânico com uma penalidade de -3.

Custo básico: 4.

Pré-requisito: Medo.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar no objetivo. *Custo de energia para criar:* 600.

Bravura

Área; Resistível com Vontade-1

Torna o(s) objetivo(s) destemidos. Qualquer um sob esta mágica deve fazer um teste de IQ para evitar ser corajoso sem ser cauteloso.

Duração: 1 hora, a menos que seja combatida por Medo.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Medo.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o item mantém uma mágica Bravura em seu usuário. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar no objetivo. *Custo de energia para criar:* 500.

Retrovisão

Comum

O objetivo pode ver tudo ao seu redor, como se ele tivesse a vantagem Visão 360 Graus (pág. MB97).

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Prontidão.

Item

Arma, roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Fúria

Comum; Resistível com Vontade

Faz com que o objetivo lute como um berserker (veja *Fúria* em Desvantagens, pág. MB143). Se inimigos conhecidos estiverem à vista (ou até mesmo ao alcance da voz), eles serão atacados primeiro.

Duração: 10 minutos, ou menos, se a luta terminar e o objetivo sair da fúria alucinada, conforme pág. MB143.

Tempo de opreação: 4 segundos.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Bravura.

Item

(a) Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O item deve incluir uma representação de um urso ou um dente de urso. *Custo de energia para criar:* 750. (b) Manto de pele de urso que lança a mágica em seu usuário sem custo de energia (resistência normal é possível). Ele serve como uma Capa Pesada com BD 2, RD 2 e 20 PV. Se a capa perder todo os seus PV, o encantamento será destruído. *Custo de energia para criar:* 500.

Tolice

Comum; Resistível com Vontade

O objetivo sofre uma penalidade de -1 em sua IQ e perícias baseadas em IQ (incluindo mágicas) para cada ponto de energia colocado na mágica. O Mestre também pode requerer um teste de IQ para lembrar coisas complexas enquanto estiver sob a influência desta mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para operar. Metade disso para manter (arredondar para cima).

Pré-requisito: IQ 12 ou superior.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o item reduz a IQ do usuário. *Custo de energia para criar:* 100 para cada ponto de redução de IQ. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar no objetivo. *Custo de energia para criar:* 800.

Torpor

Comum; Resistível com HT

O objetivo parece e age normalmente, mas não percebe o que está acontecendo ao seu redor, ou lembra mais tarde. Um guarda atordoado fica quieto enquanto um ladrão passa por ele! Qualquer lesão ou resistência bem-sucedida a uma mágica faz com que o objetivo saia do estado de torpor e retorne ao estado de alerta completo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Tolice.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o item causa efeitos da mágica Torpor. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar no objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Atordoamento Mental **Comum; Resistível com** **Vontade**

O objetivo fica mentalmente atordoado até que ele possa fazer um teste de IQ para se recuperar.

Custo: 2.

Pré-requisito: Torpor ou Atordoamento.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário fica mentalmente atordoado até que o item seja removido. *Custo de energia para criar: 500.* (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar: 1.100.*

Desorientar

Área; Resistível com **Vontade**

Todos dentro da área perdem o rumo. Eles não se sentirão imediatamente perdidos, mas assim que for necessário lembrar o caminho que eles tomaram, ou lembrarem-se de sua posição em relação a um ponto de referência, eles desenharão um espaço em branco. Aqueles com Direção Absoluta resistem a +5.

Duração: Os objetivos podem recuperar o rumo da maneira habitual (rolagem de Navegação, rastreamento de volta, comparação de notas, etc.)

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Tolice.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 200.*

Criptografar

Comum

Quando operada em qualquer escrita ou outro meio de informação visual, esta mágica torna ilegível para qualquer um exceto o operador. Qualquer um pode ver a escrita, mas eles estarão convencidos de que ela é irremediavelmente arcaica, complexa ou estranha. Outros meios dependentes dos sentidos (incluindo qualquer "escrita" arcaica baseada em gosto ou cheiro que possa ser usada por raças não humanas, assim como o braille em ambientes modernos) podem ser criptografadas se o Mestre permitir.

Duração: 1 semana.

Custo: 1 para até 1000 palavras de

texto simples; 2 para até 10.000 palavras de texto simples; 3 para até 100.000 palavras de texto simples; +1 para cada 100.000 palavras adicionais. Assim, uma pilha de seis suplementos típicos de *GURPS Quarta Edição*, com cerca de 175.000 palavras por livro, custaria 12 de energia para criptografar.

Pré-requisito: Torpor.

Item

(a) Qualquer escrita pode ser permanentemente criptografada por 100 vezes o custo de operação da mágica. (b) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar: 100.*

Fascinar

Comum ou Bloqueio; **Resistível com Vontade**

Mantém o objetivo (um ser sapiente) imóvel e inconsciente da passagem do tempo, desde que o operador mantenha contato visual e concentração. Trevas quebra o contato visual! Pode ser operada como uma mágica de Bloqueio se o objetivo estiver entrando no alcance do Combate Corporal. O operador pode mover-se lentamente (Deslocamento 1) enquanto mantém contato visual se ele conhecer a mágica com NH 15 ou melhor; cada metro que ele se afasta do objetivo permite que outro teste de resistência quebre a mágica. A mágica também é quebrada por qualquer ataque (físico ou mágico) sobre o objetivo.

Duração: Indefinida.

Custo: 4.

Pré-requisito: Torpor.

Item

Espelho, pintura ou estatueta. Sempre ativa. *Custo de energia para criar: 1.000.* Este item é usado como guardião em alguns lugares (a mágica é quebrada quando a vítima fica inconsciente por inanição, desidratação ou exaustão).

Esquecimento

Comum; Resistível com **Vontade ou perícia**

Faz com que o objetivo esqueça um fato, perícia ou mágica temporariamente. A perícia ou mágica não pode ser usada enquanto Esquecimento estiver fazendo efeito. Se (por exemplo) uma mágica esquecida é um pré-requisito para outras mágicas, as outras mágicas ainda podem ser usadas, com uma penalidade de -2 no NH.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Tolice.

Item

Qualquer item. Sempre ativo; o item faz com que o usuário esqueça uma coisa especificada quando o item é criado. O usuário se lembrará novamente uma hora após o item ser removido. *Custo de energia para criar: 500.*

Sono

Comum; Resistível com HT

O objetivo adormece. Se estiver em pé, ele cai — mas isso não o acorda. Ele pode ser despertado por um golpe, barulho alto, etc., mas ficará mentalmente atordoado (veja *Efeitos do Atordoamento*, pág. MB420). A mágica Despertar (pág. 90) o despertará instantaneamente. Se não for acordado, ele dormirá por cerca de oito horas e acordará normalmente.

Custo: 4.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Torpor.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o item coloca o usuário para dormir até ser removido. Quando o item é criado, o operador pode especificar se os efeitos são graduais ou imediatos. *Custo de energia para criar: 600.* (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar: 1.200.*

Sabedoria

Comum

Aumenta a IQ do objetivo temporariamente. Isso aumenta sua habilidade com perícias, mas não com mágicas! O IQ do objetivo não pode ficar mais alto do que o do operador.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para cada ponto de aumento de IQ (máximo de 5). Mesmo custo manter.

Pré-requisitos: Pelo menos seis outras mágicas de Controle da Mente.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; a IQ do usuário é aumentado enquanto o item for gasto! Este é um item muito raro e valioso. *Custo de energia para criar: 2.000 por ponto de aumento (máximo 5).* (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar: 2.000.*

Aumentar (Atributo)

Comum ou Bloqueio

Como listada em *Mágicas de Controle do Corpo*, pág. 37.

Enfraquecer Vontade

Comum; Resistível com Vontade

Reduz temporariamente a Vontade do objetivo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por ponto de redução de Vontade (máximo de 5 de redução da Vontade). Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Tolice.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário tem sua Vontade enfraquecida. *Custo de energia para criar:* 100 para cada ponto de Enfraquecer Vontade. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 700.

Fortalecer Vontade

Comum

Aumenta temporariamente a Vontade do objetivo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada +1 para Vontade (máximo de 5 no aumento da Vontade). Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos seis mágicas de Controle da Mente.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário ganha até 5 pontos de Vontade. Este é um item raro. *Custo de energia para criar:* 1.000 por ponto de Vontade (máximo de 5). (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Memorizar

Comum

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 105.

Lealdade

Comum; Resistível com Vontade

Torna o objetivo leal ao operador. O objetivo segue qualquer ordem direta que o operador der; na ausência de ordens diretas, ele age de acordo com o interesse do operador, conforme ele o entende. A mágica é imediatamente

quebrada se o operador atacar o objetivo. Se o objetivo é instruído a fazer algo muito perigoso ou contra seu código normal de comportamento (decisão do Mestre), ele recebe um teste de IQ para quebrar a mágica.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para operar. 2 para manter. Dobre este custo se o objetivo não conhece o operador, ou triplique se o objetivo for um inimigo do operador.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Bravura e outras duas mágicas de Controle da Mente.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário se torna fiel ao criador original do item (quando essa pessoa morre, o item perde seu poder). *Custo de energia para criar:* 500. Duplique esse custo para um item que torne o usuário fiel a uma terceira pessoa específica. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Comando

Bloqueio; Resistível com Vontade

Dá ao objetivo um comando imediato — uma palavra e um gesto, ou no máximo duas palavras — que o objetivo deve obedecer. Se o objetivo não puder cumprir o comando imediatamente ou em seu próximo turno, a mágica não terá efeito.

Exemplos:

“Solte!” — o objetivo soltará o que quer que estiver segurando.

“Olhe!” — o objetivo olha na direção que o operador indicar.

“Espere!” — o objetivo executa a manobra Esperar em seu próximo turno.

Custo: 2.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Esquecimento.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 500.

Embriaguez

Comum; Resistível com Vontade

Torna a vítima temporariamente intoxicada: ela fica alta, alegre e mal coordenada. Tanto a IQ quanto a DX são reduzidos pela quantidade de energia colocada na mágica. Se a vítima for um PdJ, ela deve ser informada de que se sente bêbada e incentivada a interpretá-la! Quando a mágica termina, ela volta ao normal instantaneamente (sem ressaca).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de IQ e DX perdido (máximo 5). Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Tolice e Inabilidade.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o item causa os efeitos da mágica Embriaguez. *Custo de energia para criar:* 200 por ponto de redução. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 800.

Loucura

Comum; Resistível com Vontade-2

O objetivo fica temporariamente insano; isso deve ser interpretado. O operador seleciona a gravidade da loucura que deseja infligir, e o Mestre decide qual loucura nessa gravidade é apropriada para a situação (jogar um dado é uma maneira perfeitamente aceitável de tomar essa decisão). Em um sucesso decisivo, o operador pode selecionar a loucura a ser infligida. Salvo indicação em contrário, cada loucura é idêntica à desvantagem do mesmo nome. Algumas loucuras equivalem a desvantagens que exigem testes de autocontrole. O objetivo sempre falha em suas jogadas de autocontrole contra a loucura mágica.

Leve: Fantasia [-5], Flashbacks [-5], Vozes Fantasmagóricas [-5], Fobia [-5].

Moderada: Bestial [-10], Confuso, Fantasia [-10], Flashbacks [-10], Paranoia [-10], Vozes Fantasmagóricas [-10].

Grave: Fúria, Bestial [-15], Depressão Crônica, Fantasia [-15], Alucinações (como em Alucinação nas condições incapacitantes, pág. MB428), Vozes Fantasmagóricas [-15].

Extrema: Catatonia (como a condição incapacitante de Torpor (pág. MB429), mas o objetivo não pode sair dela até que a mágica termine), Flashbacks [-20].

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para uma loucura Leve; 3 para uma Moderada; 4 para Grave; 6 para Extrema. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Esquecimento ou Embriaguez.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o item causa os efeitos da mágica Loucura. Quando o item é criado, o operador pode especificar se seus efeitos são graduais ou imediatos e (se desejado) um tipo específico de loucura. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.



Controle de Emoção

Área; Resistível com Vontade

Incute ao objetivo qualquer emoção escolhida pelo operador. Não há nenhum efeito de “sistema de jogo” a menos que o Mestre julgue necessário, mas os participantes devem interpretá-lo! Alguns exemplos de emoções: amor, ódio, luxúria, raiva, ganância, inveja, fome, medo, tristeza, alegria, paz, inquietação, depressão, patriotismo, tédio.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida; a mágica precisa ser refeita.

Pré-requisito: Lealdade ou Atordoamento Mental.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário é afetado pela emoção instilada no item quando ele foi criado. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.000 para um item que pode incutir apenas uma emoção, ou 2.200 para um que incuta qualquer emoção desejada.

Torpor Coletivo

Área; Resistível com HT

Como Torpor, mas pode ser operada sobre uma área.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. 1 para manter. Raio mínimo de 2 metros.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Torpor e IQ 13 ou superior.

Compelir à Mentira

Comum; Resistível com Vontade

O objetivo torna-se incapaz de dizer a verdade: ele não pode fazer qualquer afirmação que ele acredita ser verdade, e de fato se sente compelido a mentir, embora ele possa (se ele perceber que está sob uma mágica) optar por permanecer em silêncio.

Compelir à Mentira e Compelir à Verdade resistem uma à outra. Aura pode ser necessária para descobrir qual mágica venceu!

Esta é também uma mágica de Comunicação e Empatia.

Duração: 5 minutos.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Controle de Emoção.

Item

Gargantilha ou colar pesado; o usuário não pode dizer a verdade. *Custo de energia para criar:* 600.

Atrair

Área; Resistível com Vontade

Cada ser que pisa dentro da área de efeito desta mágica sente-se compelido a se aproximar do centro da região afetada. O Mestre deve testar a resistência da criatura em segredo e depois dizer à vítima infeliz que ele “se sente curioso sobre o baú” ou alguma dica tão sutil. Uma vez que a vítima tenha atingido o centro, ele estará imune à mágica até que ele saia da área afetada (se ele retornar, ele será novamente “atacado” pela mágica). Atrair e Repelir são mágicas antagônicas e, portanto, resistem uma à outra.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1 para operar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Controle de Emoção.

Item

Uma área pode ser permanentemente atrativa por 100 vezes o custo normal de energia.

Sono Coletivo

Área; Resistível com HT

Como Sono, mas pode ser operada sobre uma área.

Custo básico: 3. Raio mínimo de 2 metros.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Sono e IQ 13 ou superior.

Estupidez (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Reduz a IQ do objetivo para 1 temporariamente, reduzindo-o a um idiota balbuciante. O objetivo não pode operar ou manter mágicas, usar perícias, falar ou outras ações determinadas pelo Mestre. O objetivo pode andar, rir, chorar babar, comer com as mãos, reagir ao calor e ao frio, etc. Ele tem uma atenção muito curta e percebe apenas cores, coisas bonitas, movimentos e outras coisas que um bebê teria curiosidade. Se o objetivo é um PdJ, o jogador deve interpretar este estado.

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Esquecimento.

Item

Qualquer item. O item opera Estupidez em seu portador. *Custo de energia para criar:* 800.

Sono Tranquilo

**Comum;
Resistência Especial**

O objetivo recebe uma noite de sono tranquila. Esta mágica cura a insônia, permite o sono em ambientes ruidosos e disruptivos e protege contra pesadelos e a mágica Pesadelo. Este período conta em dobro em termos de recuperação de PV e PF. O operador pode despertar o objetivo com uma palavra. Caso contrário, o objetivo não pode ser despertado, exceto por lesão ou com a mágica Despertar.

Esta mágica funciona apenas em um objetivo voluntário; caso contrário, a resistência é automática.

Duração: 8 horas.

Custo: 4.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Sono e Silêncio.

Item

(a) Varinha ou cajado que dá o poder de operar esta mágica. *Custo de energia para criar: 900.* (b) Qualquer item. Se o usuário estiver disposto a dormir, o item o coloca para dormir de acordo com a mágica; ele acorda em oito horas, ou se o item for removido. *Custo de energia para criar: 800.*



Enjoo

Comum; Resistível com HT

Faz com que o objetivo se sinta enjoado e com náuseas (tonturas, vômitos etc.). Ele pode correr se necessário (a metade do seu deslocamento normal), mas não pode fazer nada além de manter as mágicas existentes e dar respostas muito simples. Quando a mágica desaparece, o enjoo desaparece instantaneamente.

Esta é também uma mágica de Controle do Corpo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Embriaguez ou Pestilência.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o item causa os efeitos da mágica Enjoo. *Custo de energia para criar: 300.* (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar: 1.500.*

Travar Vontade

**Área; Resistível com
(ST+Vontade)/2**

Cria uma zona circular que prende qualquer pessoa dentro do momento de sua criação. A barreira é puramente mental, trabalhando nas vontades das pessoas presas. Por esta razão, os objetivos devem estar cientes de que estão sendo cercados — se não estiverem, Travar Vontade não tem nenhum efeito sobre eles.

Cada ser preso dentro tem uma chance de escapar a cada dia; faça um Disputa Normal entre o ser (ST+Vontade)/2 e a Resistência (pág. 10) de Travar Vontade. Cada ser que escapa enfraquece a Resistência de Travar Vontade em 1. Ao atingir Resistência 0 ou em uma falha crítica de sua parte, Travar Vontade se dissipa. Um sucesso decisivo de um ser que foge não quebra Travar Vontade. A mágica também pode ser quebrada se uma parte externa arrancar os círculos.

Os seres presos podem operar mágicas ou lançar projéteis livremente ao longo do limite de Travar Vontade. Um método interessante de fuga é ficar inconsciente e depois cair completamente fora de Travar Vontade!

Duração: um dia.

Custo básico: 3 para operar. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Tempo de operação: Desde que o operador faça um círculo na área três vezes no sentido anti-horário.

Pré-requisito: Controle de Emoção.

Juramento

**Comum; Resistível com
Vontade**

Semelhante a Condicionamento Permanente, mas funciona apenas com um objetivo voluntário. Enquanto o mago opera a mágica, o objetivo deve falar o juramento.

O objetivo pode conscientemente tentar quebrar seu juramento (fazendo um teste de Vontade) não mais que uma vez por dia. A mágica resiste à tentativa; se o objetivo supera a resistência, ele consegue quebrar o juramento só desta vez. Um sucesso decisivo pelo objetivo ou uma falha crítica pela mágica interrompe a mágica. A mágica só pode ser quebrada por Remover Maldição.

Tentativas desconhecidas, como quando o objetivo é levado a quebrar seu juramento, não são resistidas pela mágica.

Duração: Permanente.

Custo: 4.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Controle de Emoção.

Item

Jóias. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar: 550.*

Esquecimento Permanente (MD)

**Comum; Resistível com
Vontade ou Perícia**

Como Esquecimento, mas permanente. O objetivo também esquece que ele já sabia disso ou que estava encantado. Outro mago com esta mágica pode restaurar as coisas esquecidas redefinindo a mágica e vencendo uma Disputa Rápida de Mágicas com a mágica Esquecimento Permanente original.

Duração: Permanente.

Custo: 15.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Esquecimento e IQ 13 ou superior.

Item

Qualquer item. O mesmo efeito que para o item Esquecimento, mas se for usado por um dia inteiro, a coisa é esquecida para sempre, a menos que a mágica seja removida por Remover Maldição ou uma mágica Esquecimento Permanente oposta. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Recordar

Comum

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 106.

Vigília (MD)

Comum

Pule uma noite de sono sem efeitos nocivos. Cada noite consecutiva de operação sobre o mesmo objetivo terá uma penalidade acumulada de -3 no NH.

Duração: 1 noite.

Custo: 8. Não pode ser mantida, mas pode ser reformulada.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Sono e Conceder Energia. Por opção do Mestre, um status "santo" pode ser suficiente.

Item

Chapéu ou joias. Utilizável apenas por um mago ou (a critério do Mestre) por seres “santos”. *Custo de energia para criar*: 1.000. Rumores persistem em uma versão “sempre ativo”.

Aliviar Loucura

Comum; Resistível com Loucura e com Loucura Permanente

Como listada em *Mágicas de Cura*, pág. 92.

Subjugar

Comum; Resistível com Vontade

O objetivo se torna escravo fiel do operador até que a mágica expire, seguindo qualquer ordem, não importa quão perigosa seja. Não há elo mental — o operador deve dar suas ordens ao objetivo verbalmente ou por escrito. No entanto, o objetivo protegerá o operador sem ordens. Em todos os outros aspectos, o objetivo será mentalmente normal e alerta. Ele será incapaz de explicar (e não quer discutir ou mesmo pensar sobre) sua lealdade ao operador.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Lealdade e sete outras mágicas de Controle da Mente.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o usuário se torna fiel ao criador original do item (quando essa pessoa morre, o item perde seu poder). *Custo de energia para criar*: 1.000. Dobre esse custo por um item que torne o usuário fiel a uma terceira pessoa específica. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar*: 3.000.

Êxtase (MD)

Comum; Resistível com vontade

O objetivo sente uma onda de prazer incapacitante; ele não pode agir por enquanto, nem mesmo sair do caminho do mal! O alto/baixo limiar de dor é irrelevante.

A exposição repetida pode ser perigosa para o objetivo. Se qualquer personagem tiver sido objetivo de uma mágica Êxtase três vezes em 10 dias, ele deverá fazer um teste de Vontade+2 após a terceira vez e depois de cada vez subsequente até que cinco dias passem sem exposição á mágica. Se qualquer um desses testes falhar, o objetivo ganha um Vício (veja pág. MB159) pela mágica, e implorará ao operador (ou a qualquer outra pessoa que tenha a mágica) por mais! Retirado da mágica Êxtase, segue as regras normais para uma dependência psicológica (veja *Desintoxicação*, pág. MB440).

Duração: 10 segundos.

Custo: 6 para operar. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Controle de Emoção.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar*: 800. (b) Chapéu. Sempre ativo. O usuário não pode remover voluntariamente o item e o vício ocorre em 15 minutos. *Custo de energia para criar*: 1.300.

Cativar

Especial; Resistível com Vontade

O operador conta uma história fascinante. Qualquer um que entenda o idioma e preste atenção cai sob a mágica, resistindo com Vontade. Uma hora de tempo real passa, mas as vítimas percebem apenas um minuto passando. Qualquer um que resista perceberá o operador e suas vítimas paralisadas, embora exames prolongados revelem que estão se movendo muito devagar. Qualquer objetivo que seja atacado ou balançado se liberta da mágica (no último caso, a vítima recebe um teste de resistência extra por cada segundo que ele está perturbado).

O NH nessa mágica nunca pode ser maior do que o NH de Oratória do operador ou Atuação se a história for imitada ou encenada.

Duração: 1 hora (tempo real).

Custo: 3 para operar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Esquecimento, Torpor e Retardar.

Item

Cajado, máscara de comediante ou instrumento musical. *Custo de energia para criar*: 500.

Loucura

Permanente (MD)

Comum; Resistível com Vontade-2

Igual à Loucura, mas permanente.

Duração: Permanente.

Custo: 20.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Loucura e IQ 13 ou superior.

Transmissão de Sonho

Comum; Resistível com Vontade

Como listada em *Mágicas de Comunicação e Empatia*, pág. 45.

Projeção de Sonho

Comum

Como listada em *Mágicas de Comunicação e Empatia*, pág. 46.

Memória Falsa

Comum; Resistível com Vontade

Insira uma única memória falsa simples na mente de um objetivo. Esta mágica é frequentemente usada para evitar o pagamento de contas, e é considerada altamente ilegal em muitas áreas.

Se a memória implantada entrar em conflito com uma memória real, o cérebro do objetivo geralmente se encaixará na nova, deixando-o um pouco confuso, mas convencido. Em caso de conflito direto extremo — “Você se lembra de ter matado o duque” (quando o objetivo viu o operador matar o duque!) — o objetivo deve receber um bônus em seu teste de resistência; o exemplo acima seria +5 para um objetivo leal, mas provavelmente apenas +1 para alguém que quisesse matar o duque.

Duração: Variável (veja abaixo). Quando a mágica termina, o objetivo recebe um segundo teste de resistência, a -1 para cada dia que a mágica durou. Se este teste falhar, o objetivo acreditará indefinidamente na falsa memória, mas é provável que se lembre da verdade em algum momento imprevisível, talvez como resultado de um choque.

Custo: 3 por uma duração de uma hora ou 8 por um dia inteiro. O custo de manutenção é de 3 por hora, se for operada por uma hora, ou 4 por dia, se for operada por um dia.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Esquecimento e outras seis mágicas de Controle da Mente.

Item

Qualquer item. Sempre ativo; o item faz com que o usuário se lembre de uma falsa memória especificada quando o item é criado. O usuário esquecerá a memória uma hora após o item ser removido. *Custo de energia para criar:* 500.

Evitar

Área

Torna a área objetivo pouco atraente a todas as criaturas, exceto ao operador. Olhares serão evitados, e os personagens que se aproximam sentirão um desconforto intenso, um desejo de estar em outro lugar. A magia resiste a tentar olhá-lo ou aproximá-lo (testar o NH do operador contra a Vontade de quem estiver procurando). As vítimas não ficarão cientes da repulsa se puderem agir de maneira sutil (por exemplo, você só se sentiu bem sentado na frente e não no meio...). Este é uma magia sutil, e os Mestres devem fazer o teste em segredo para ver se funciona. Em caso afirmativo, as vítimas não devem ser avisadas “Você não pode olhar para o armário”, mas apenas “você não vê nada”. A magia faz com que eles pensassem que tinham verificado o armário, ou feito cada pesquisador pensar que outro tinha verificado isto... e assim por diante.

Se um único operador usar o Esconder e Evitar, o Mestre não deve verificar os resultados da magia Esconder a menos que alguém penetre na magia Evitar e olhe na direção do operador.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 3 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Esconder, Medo e Esquecimento.

Item

Uma área pode ser permanentemente “repelida” a um custo de energia de 100 vezes o normal.

Pesadelo

Comum; Resistível com Vontade

Quando operada em um objetivo adormecido, esta magia causa um pesadelo à escolha do operador. O conhecimento dos medos e fobias do objetivo concede um bônus de +2 ao NH efetivo. O objetivo recebe um teste de IQ-4 para perceber que o pesadelo foi causado por magia hostil. Se a magia for bem sucedida, o objetivo não descansará no

sono da noite e, em vez disso, perderá 2 PF. Anular Mágica irá parar o pesadelo enquanto estiver ocorrendo, prevenindo a perda de PF. Esta magia também é anulada pela magia Sono Tranquilo.

Se a magia for reoperada na noite seguinte, os efeitos serão cumulativos. Se os PF do objetivo cair para zero devido a esta magia, ele entra em coma e perderá 1d PV a cada dia até que ele morra, a menos que Anular Mágica seja operada.

Duração: 1 hora.

Custo: 6.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Visão da Morte, Medo e Sono.

Item

(a) Varinha ou cajado que dá o poder de operar esta magia. *Custo de energia para criar:* 800. (b) Qualquer item. Se o item é usado por mais de oito horas por dia, causa um pesadelo de acordo com a magia, mesmo que seja retirado à noite! *Custo de energia para criar:* 500.

Alucinação

Comum; Resistível com Vontade

As percepções do objetivo são confusas. Ele está completamente convencido de que uma coisa que não está presente está lá (ou vice-versa); ele pode ver, ouvir, sentir e assim por diante. Isso é semelhante a uma ilusão em alguns aspectos, mas existe inteiramente na mente do objetivo.

A alucinação deve se referir à presença ou ausência de uma única “coisa”: uma pessoa que o objetivo conhece ou conheceu, uma multidão de foliões, um par de algemas nos pulsos do objetivo, um grupo de leões... Se puder ser descrito como uma entidade única (sem uma incrível ginástica), então deve passar. O julgamento do Mestre é final, como de costume.

A alucinação não requer concentração: o objetivo fornece, inconscientemente, todo o “realismo” necessário. Concentrando-se, o operador pode “direcionar” a alucinação — colocar palavras na boca da pessoa ausente, fazer com que os afetados se dirijam a uma certa direção ou comecem a cantar uma música em particular, etc.

Alucinações impossíveis ou obviamente falsas (um tio morto há muito tempo, por exemplo) são resistidos com um bônus de até +5.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Loucura e Sugestão.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; o item causa os efeitos da magia Alucinação. Quando o item é criado, o operador deve especificar a natureza da alucinação. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Condicionamento (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Da a um objetivo um comando, que o objetivo deve obedecer. Este deve ser um comando para fazer uma coisa específica. Deve ser razoavelmente possível, na opinião do Mestre. “Destrua todas as árvores neste continente” não é uma ordem legal (pelo menos em um mundo de baixa tecnologia). Até que a condição seja satisfeita ou removida (somente Remover Maldição fará isso), deve ser a primeira prioridade do objetivo.

Duração: Permanente até ser cumprido.

Custo: 12.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos dez magias de Controle da Mente, incluindo Comando.

Item

Qualquer item. Sempre ativo; o item coloca um Condicionamento (especificado no momento de sua criação) no usuário. O usuário não pode remover voluntariamente o item; se for removido de qualquer maneira, as condições persistirão por um mês, a menos que sejam removidos por Remover Maldição. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Sugestão

Comum; Resistível com Vontade

Incute uma sugestão na mente do objetivo. Deve ser uma ideia simples; a linguagem não é uma barreira, a menos que a linguagem do objetivo não possa abranger a ideia. Se a sugestão for contra a segurança pessoal do objetivo, é Resistível a +5; se for contra as suas crenças, convicções ou conhecimento, é Resistível a +3. O objetivo tentará realizar a sugestão ou agir como se a ideia fosse sua.

Duração: 10 minutos.

Custo: 4 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Controle de Emoção e Esquecimento.

Item

Qualquer item. Sempre ativo; o item faz com que o usuário tenha uma ideia, especificada quando o item foi criado. A sugestão se dissipa uma hora após o item ser removido. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 500.

Sugestão Coletiva

Área; Resistível com Vontade

Como sugestão, mas afeta uma área e todos aqueles dentro dela com uma única sugestão.

Duração: 10 minutos.

Custo básico: 4 para operar. 2 para manter (raio mínimo é de 2 metros).

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia.

Pré-requisito: Sugestão.

Item

Instrumento musical. O usuário deve ser habilidoso (use o menor NH entre a mágica e as perícias musicais). *Custo de energia para criar:* 1.500.

Loquacidade

Comum; Resistível com Vontade

O operador pode misticamente fazer qualquer coisa que ele disser ser o que o objetivo quer ouvir. O que quer que o operador diga, até mesmo algo sem sentido, ele estará de acordo. No entanto, o operador não terá a menor ideia do que o objetivo acha que ele está dizendo... O MJ pode dar até +3 nos testes de reação, dependendo de quão bem o PdJ interpreta isso.

Duração: 5 minutos.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Sugestão.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 650.

Escravizar (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Como a mágica Subjugar, mas permanente. O objetivo seguirá as ordens do operador até que a mágica termine ou seja removida. A qualquer momento o operador se concentra, ele pode formar uma ligação mental com o objetivo para ver através dos olhos do objetivo, ouvir através de seus ouvidos e dar ordens.

Custo: 30.

Pré-requisitos: Subjugar e Telepatia.



Alucinação Superior (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Como Alucinação, mas todo o ambiente do objetivo pode ser falsificado. Ele pode se ver encaixado em um penhasco, em uma rua movimentada da cidade, no meio de um lago, etc. Os únicos limites são o veneno da imaginação do operador e o julgamento do Mestre.

Para que quaisquer mudanças significativas ocorram nos novos arredores do objetivo, a concentração por parte do operador é necessária, conforme a alucinação. Se o jogador mudar dramaticamente as percepções do objetivo, o objetivo pode receber um novo teste de resistência, por opção do Mestre.

Exemplo: o objetivo é “colocado” em cima de um pilar gigante de pedra sobre um lago de lava derretida. Concentrando-se, o operador poderia fazer com que o pilar começasse a afundar ou balançar sob os pés do objetivo, ou fazer um monstro voador aparecer. Se o operador de repente decidisse que a lava se transformaria em um prado verde, no entanto, o objetivo receberia um novo teste de Resistência.

Esta mágica pode ser usada para efeito positivo; se o objetivo for obrigado a percorrer um tronco estreito ao longo de um abismo de trezentos metros, ele poderá achar mais fácil se o tronco se estender apenas através um leito de rio raso...

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Alucinação.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. Quando o item é criado, o operador deve especificar a natureza da alucinação. *Custo de energia para criar:* 2.500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 900.

Condicionamento Permanente (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Dá a um objetivo um comando contínuo, como “Nunca toque em armas” ou “Mate todos os orcs”. Um Condicionamento Permanente não precisa ser razoavelmente possível; pode ocupar o objetivo pelo resto de sua vida a menos que seja removida. Somente Remover Maldição irá anular um condicionamento. Uma falha crítica em um Condicionamento Permanente custa ao operador um ponto de IQ.

Duração: Permanente.

Custo: 30.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e pelo menos quinze mágicas de Controle da Mente, incluindo Condicionamento.

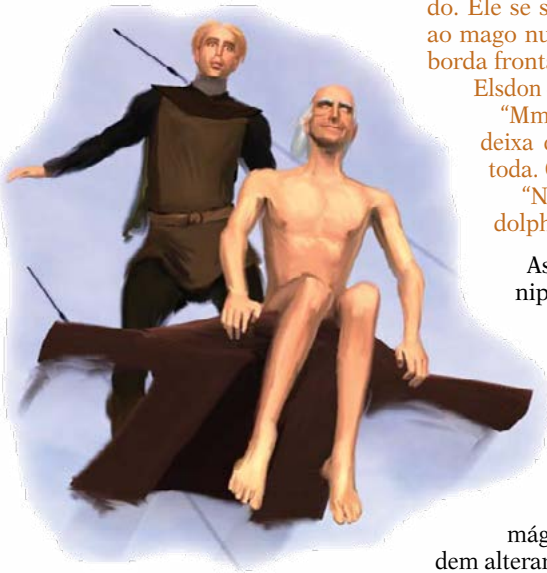
Item

Qualquer item. Sempre ativo; o item coloca um Condicionamento Permanente (especificado no momento de sua criação) em seu usuário. O usuário não pode remover voluntariamente o item; se ele for removido, as condições persistirão por um ano, a menos que sejam removidas por Remover Maldição. *Custo de energia para criar:* 4.000.

CAPÍTULO DEZENOVE

MÁGICAS DE

DESLOCAMENTO



Rudolph poderia pensar em maneiras melhores de deixar uma cidade. Isso era precário, instável e, pior de tudo, indigna.

Uma flecha passou sibilante à sua esquerda. Felizmente, a guarda da cidade parecia perplexa demais com os meios de sua partida para fazer algo para detê-los.

“Elsdon, você tem certeza que este era o único jeito?”, Ele perguntou.

“Supondo que vir junto era o seu desejo, sim”, o mago respondeu. “Eu poderia ter saído voando sozinho; eu ainda posso, se você preferir.”

“Não, não, tudo bem”, Rudolph respondeu apressadamente. Eles planaram sobre as muralhas da cidade, rumo ao sul.

“Ei, Rudolph, você se importaria de pegar o sanduíche que está no meu bolso? Eu vou precisar de um petisco se eu for atravessar o rio voando em cima desse treco.”

Rudolph deslocou-se com cuidado até a borda do tecido e estendeu a mão para sentir o fundo de seu tapete mágico improvisado. Em pouco tempo, ele encontrou a massa irregular do bolso de Elsdon e conseguiu extrair dele um sanduíche levemente amassa-

do. Ele se sentou de volta e entregou ao mago nu, que estava assentado na borda frontal do manto voador.

Elsdon deu uma mordida generosa.

“Mm-mm. Pasta de fígado! Isso deixa qualquer um com a corda toda. Quer um pouco?”

“Não, obrigado”, disse Rudolph.

As mágicas desta escola manipulam fisicamente o objetivo ou afetam suas habilidades de movimento.

A menos que indicado de outra forma, as mágicas de Deslocamento possuem uma aceleração inerente de pouco menos de 1 G; as mágicas de Deslocamento podem alterar a velocidade de um objetivo em até 10 metros por segundo. Elas são a base de muitas outras mágicas e encantamentos, incluindo toda a escola de Portal.

Apressar

Comum

Aumenta os valores de Deslocamento e Esquiva do objetivo em até 3.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar por ponto de bônus sobre o Deslocamento e a Esquiva do objetivo. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Item

Sapatos ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 250 para cada ponto adicionado à pontuação de Deslocamento.

Aporte

Comum; Resistível com Vontade

Permite que o operador mova objetos físicos sem tocá-los. Esta mágica faz seu objetivo levitar com Deslocamento 1 — não é rápido o suficiente para causar dano. Os objetivos vivos podem resistir com Vontade.

Duração: 1 minuto.

Custo: Varia com o peso do objeto. Custo para manter é o mesmo.

Peso	Custo de Energia
menos de 0,5 kg	1
até 5 kg	2
até 25 kg	3
até 100 kg	4
cada 50 kg adicionais	+4

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar ou apontar para o objetivo. *Custo de energia para criar:* 900.

Cola

Área

Torna a superfície extremamente grudenta. O efeito sobre alguém que pise naquela superfície será o mesmo que o da mágica Pés Plantados (pág. 36). Se a vítima resistir com sucesso, ela ficará livre para agir até se mover mais de um metro para fora da sua posição original. Se ainda estiver na área de Cola, ela sofrerá novamente os efeitos da mágica.

Duração: 10 minutos.

Custo básico: 3 para operar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Apressar.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 900. (b) Uma área pode ficar permanentemente grudenta por 100 vezes o custo normal de operação.

Ensebar

Área

Torna a superfície extremamente escorregadia. Qualquer um que pisar nessa superfície deve fazer um teste contra DX-2 para cada metro de deslocamento dentro da área afetada. Se fracassar, ele caiu no chão. Outro teste contra DX-2 é necessário para se levantar (mas não para se sentar ou ajoelhar). Todos os

combates próximos, ataques corpo a corpo e defesas ativas terão uma penalidade de -3; outras perícias físicas, incluindo ataques com projéteis e arremesso de armas, sofrerão -2 devido ao equilíbrio precário. Esta mágica também pode ser operada em superfícies verticais para impossibilitar a escalada. O Mestre terá que usar seu julgamento para superfícies de inclinação intermediária.

Ao contrário de Camada de Gelo, cujos efeitos são quase idênticos, Ensebar não pode ser vista por meios normais. Além disso, botas de grampos são ineficazes contra uma superfície untada. Ensebar e Cola resistem uma à outra.

Duração: 10 minutos

Custo básico: 3 para operar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Apressar.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 700. (b) Uma área pode ficar permanentemente escorregadia por 100 vezes o custo normal de operação.

Estorvar

Comum; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas de Controle do Corpo*, pág. 36.

Desviar Projétil

Bloqueio

Desvia um projétil prestes a atingir o objetivo — incluindo qualquer mágica de projétil. Conta como aparar para fins de combate. Se o operador não for o objetivo, aplique modificadores de distância como em uma mágica Comum. Ataques desviados ainda podem atingir um alvo além do objetivo.

Esta também é uma mágica de Proteção e Aviso.

Custo: 1.

Pré-requisito: Aporte.

Reter

Bloqueio

Esta mágica anula uma projeção de qualquer fonte.

Custo: 1 para cada metro de projeção anulada.

Pré-requisito: Aporte.

Item

Calçado ou joias. O item deve ter uma imagem de um boi ou de um carvalho. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 300.

Aumentar Carga

Comum;

Resistência Especial

Aumenta o peso de um objeto; o usuário do objeto (se for o caso) resiste usando Vontade. Útil para desacelerar um cavaleiro ou evitar que as coisas sejam levadas pelo vento.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 por 12,5 kg de peso original (ou fração) para dobrar, o dobro para triplicar e o dobro novamente para quadruplicar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aporte.

Salto

Comum

Melhora a capacidade do objetivo em pular, aumentando o seu deslocamento básico apenas para fins de salto.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 3 para operar. Não pode ser mantida. O aumento no deslocamento básico do objetivo equivale a duas vezes a energia aplicada à mágica.

Pré-requisito: Aporte.

Item

Cajado, joias ou calçados. O item deve ter uma imagem de um gafanhoto, coelho ou veado. *Custo de energia para criar:* 250 por ponto de bônus de salto que o item pode dar (máximo 6).

Levitação

Comum; Resistível com ST ou Vontade

O objetivo deve ser um ser vivo. O objetivo flutua no ar, movendo-se conforme o operador desejar. Mover um objetivo levitando requer Concentração, a menos que o operador seja o objetivo. Deixar um objetivo suspenso no ar não requer concentração. Deslocamento máximo para um ser levitando é 3, horizontal ou verticalmente. Um operador que levita usa perícias baseadas em DX normalmente; outros objetivos usam-nas com uma penalidade de -3.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 40 kg (mínimo 2) para operar. Metade (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Aporte.

Item

(a) Cajado, varinha ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800.

Reduzir Carga

Comum

Reduz o peso de qualquer equipamento que o objetivo esteja carregando.

Duração: 10 minutos.

Custo: 3 para redução de 25%; 5 para redução de 50%. Metade disso (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aporte.

Item

Uma mochila que reduz o peso do equipamento contido nela. *Custo de energia para criar:* 300 para redução de 25%; 600 para redução de 50%.

Serralheiro

Comum

Permite a manipulação fina de pequenas peças — por exemplo, o interior de uma fechadura. Adiciona um bônus de 5 ao NH da perícia Arrombamento do objetivo, permitindo que ele movimente trancas, etc., sem tocá-las, se ele tiver ferramentas normais disponíveis. Permite que um mágico sem nenhuma ferramenta tente abrir um cadeado em seu NH em Arrombamento normal. Concede um bônus similar para Mecânica e outras perícias em que uma “terceira mão” seria útil.

Duração: 1 minuto (Um minuto permite uma tentativa na média das trancas.) Uma vez aberta, uma tranca permanece aberta até ser fechada.

Custo: 2 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Aporte.

Item

Uma chave de ouro, ou um amuleto de ouro em forma de chave. Seu valor intrínseco deve ser de pelo menos \$300. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Marcha Lenta

Comum; Resistível com ST

Reduz pela metade da taxa de viagens de longa distância do objetivo (pág. MB352). Não afeta a taxa de Deslocamento em combate nem a Velocidade Básica.

Duração: 1 dia.

Custo: 3 para operar. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Inabilidade ou Debilitar.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Calçado. O item deve ter uma foto de um caracol. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 300.

Poltergeist

Projétil; Resistível com HT

Arremessa o objetivo em um alvo escolhido pelo operador. O efeito é como se um homem com ST 15 jogasse o objetivo (veja *Arremesso*, pág. MB349). Quando atinge algo, causa dano por contusão. Um teste de DX-4 ou com a perícia Arremesso é necessário para acertar o alvo, que pode se esquivar ou bloquear normalmente. Note que somente o objetivo da magia — não o alvo a ser acertado — pode resistir! 1/2D 20, Max 60, Prec 1. Considere a distância do alvo até o operador ou do objetivo que está sendo arremessada, o que estiver mais longe.

Custo: 1 ponto para um item até 5 kg (1d de dano); 2 pontos por algo até 12,5 kg (1d+1 de dano).

Pré-requisito: Aporte.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve apontar para o item e depois para o alvo. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Marcha Acelerada

Comum

Duplica a velocidade de deslocamento de longa distância do objetivo. No final do dia, o objetivo perde 10 PF e deve dormir. Esta magia não tem efeito no Deslocamento em combate ou na Velocidade Básica.

Duração: 1 dia de marcha.

Custo: 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Apressar.

Item

Calçado ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar: 400.*

Retardar Queda

Comum

Diminui a velocidade de um objetivo em queda para 1 metro por segundo. Nenhum dano será sofrido ao aterrissar em uma superfície normal (espetos, etc. ainda causariam metade do dano). Esta magia pode ser operada antes que o objetivo fique no ar. Se o objetivo já está caindo, ele cairá mais 3 metros (assumindo a gravidade padrão de 1G) no segundo normalmente necessário para operar esta magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 25 kg de peso. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Aporte.

Item

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Caminhar nas Paredes

Comum

Ande nas paredes ou nos tetos como se eles estivessem nivelados. O objetivo deve manter pelo menos uma mão ou pé em contato com a superfície; caso contrário, a magia será quebrada. O combate terá uma penalidade de -2 para o caminhador de paredes e seu inimigo por causa dos ângulos estranhos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 25 kg, mínimo de 2 pontos. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Aporte.

Item

Jóias ou sapatos. O item deve conter uma imagem de uma aranha, mosca ou lagarto. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar: 1.000.*

Objeto Dançante

Comum

Anima um único objeto para realizar trabalhos repetitivos. Ele pode realizar aproximadamente o mesmo tipo de tarefa que um homem de ST 15: um balde pode transportar água de um córrego até um barril, uma vassoura pode varrer um prédio várias vezes, uma besta pode se armar etc. O programa do objeto não pode ser alterado ou responder a eventos... apenas faz o seu trabalho sem pensar. O uso inteligente de Conexão pode fazer com que o Objeto Dançante responda efetivamente às situações, mas isso requer um pensamento cuidadoso.

Duração: 1 hora.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Aporte.

Item

Esta magia pode se tornar permanente em qualquer objeto. *Custo para criar: 400 de energia, \$500 em ingredientes mágicos.* O objeto deve ser "lembrado" de sua programação uma vez por dia enquanto o encantamento está acontecendo.

Golpe Distante

Comum

Ataca um objetivo à distância. O operador escolhe uma única arma corpo a corpo que, durante a magia, ganha alcance infinito apenas em relação ao objetivo. A arma deve ser uma que dê golpes — as manoplas de bronze tudo bem, mas um garrote não! Enquanto o objetivo estiver dentro da linha de visão do operador, a arma do operador pode atingi-lo. O objetivo defende normalmente (esquiva, bloqueio, aparar), como se um duplo invisível do operador estivesse envolvido com ele.

O próprio corpo do operador (para socar, morder e chutar) conta como uma arma para propósitos desta magia. Se o objetivo *entrar* no alcance real da arma, regras normais serão aplicadas.

A arma não se estica ou salta da mão do operador; a força do golpe é transmitida magicamente. Aplique modificadores de ataque à distância padrão (pág. MB548) aos ataques do operador.

Note que as propriedades mágicas da arma (por exemplo, Arma Flamejante) ou do operador (por exemplo, mágicas de Toque) *não podem* ser usadas através desta magia!

Duração: 5 segundos.

Custo: 3. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Aporte.

Item

Cajado ou outra arma. *Custo de energia para criar: 1.000 por 0,5 kg de peso da arma (mínimo 0,5 kg).*

Chave-Mestra

Comum; Resistível com Tranca Mágica

Abre as fechaduras magicamente. Uma magia Tranca Mágica recebe um teste para resistir à Chave-Mestra. Quaisquer modificadores para a dificuldade da tranca que se aplicariam à perícia Arrombamento também afetam esta magia.

Duração: Uma vez aberta, uma trava permanece aberta até ser fechada.

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Aporte, ou Serralheiro.

Item

Uma chave de platina ou um amuleto de platina na forma de uma chave. Seu valor intrínseco deve ser de pelo menos \$800. *Custo de energia para criar: 2.000.*

Manipular

Comum

Permite a manipulação de itens maiores do que o permitido pela mágica Serralheiro. Cordas podem ser soltas, maçanetas viradas, facas afiadas, manivelas giradas, etc. O operador não precisa tocar o objetivo. Qualquer atividade complexa o suficiente para exigir uma penalidade de DX dá a mesma penalidade a essa mágica.

Duração: 1 minuto (Isso permite desatar um nó médio.)

Custo: 4 para operar e 3 para manter para cada 5 kg manipulados.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Serralheiro.

Item

Varinha, cajado ou luva. *Custo de energia para criar:* 600.

Retardar

Comum; Resistível com HT

Retarda bastante o objetivo; com efeito, o objetivo tem um nível de Padrão de Tempo Reduzido durante o efeito da mágica.

Duração: 10 segundos.

Custo: 5 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Apressar e Estorvar.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Calçados ou joias. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 500.

Desatar

Comum; Resistência Especial

Desata nós e fixações de qualquer tipo que normalmente poderiam ser desfeitas manualmente (mas não fechadas). Um sucesso decisivo até mesmo desfaz a correspondência em suas conexões de componentes! Útil para sub-repticiamente roubar alguém de brincos, colares, etc. Irá desarmar arcos, desabotoar camisas, desamarrar corpetes, desatar correias...

Custo: 3 para uma única fixação, mais uma para cada alvo extra dentro de um metro; 6 irá desfazer tudo em um raio de um metro, mas uma pessoa nessa área resiste com sua vontade.

Itens mais pesados podem ser desfeitos por um custo proporcional. Por

exemplo, se um mago é acorrentado, ele pode querer desfazer um elo da corrente, dobrando-o. O Mestre decide que seria necessário ST 20 (força duas vezes o normal) para abrir um elo manualmente. Portanto, o custo para desfazer esse elo é duas vezes o normal ou 6.

Pré-requisito: Serralheiro.

Item

(a) Varinha, cajado ou luva. Só afeta o usuário; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Amuleto concedendo imunidade à mágica Desatar. *Custo de energia para criar:* 40.

Faca Alada

Projétil

Magicamente arremessa qualquer arma. A arma é o "objetivo" para fins de distância ao determinar se a mágica é bem sucedida. 1/2D 20, Max 40, Prec 1. Se ele acertar, ele causará o dano que causaria se fosse arremessado por um homem de ST 15. O dano de arremesso básico para esse ST é 1d+1; O dano básico do balanço é 2d+1.

Custo: 1 por 0,5 kg do peso da arma. Dobre o custo para uma arma que normalmente não é arremessada (como uma espada larga).

Pré-requisito: Poltergeist.

Item

Qualquer arma. Ao comando do portador, a arma saltará de sua mão ou de sua bainha para voar em um alvo. Isso é considerado uma manobra de ataque, realizada com DX igual ao poder do item. *Custo de energia para criar:* 300 por 0,5 kg de peso da arma — custo mínimo de 300.

Voo (MD)

Comum

Voe pelo ar sob seu próprio controle, sem asas, com Deslocamento 10. A velocidade de voo é reduzida normalmente por sobrecarga. Um personagem voador pode se mover e lutar normalmente, e tem uma vantagem de combate se estiver acima de seus inimigos (pág. MB402).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Levitação.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Passo Leve

Comum

Caminhe sobre qualquer superfície (que deve suportar seu peso) sem deixar traços, impossibilitando o rastreamento. Se a vegetação estiver presente na superfície, alguns vestígios da pessoa permanecerão, tornando o rastreamento possível a uma penalidade de -8. Essa mágica também impedirá que o objetivo dispare armadilhas de pressão e afins.

Duração: 10 minutos.

Custo: 4 para operar. 1 para manter. Se o operador também conhecer Ocultar Rastros, um ponto extra de energia para operar e manter garantirá que até mesmo a vegetação não tenha nenhum vestígio da passagem do objetivo.

Pré-requisitos: Aporte e Moldar Terra.

Item

Calçados; o item deve ter uma imagem de uma corça. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Deslizar

Comum; Resistível com Vontade

Desça uma ladeira como se estivesse esquiando. O objetivo usa a perícia Esqui, por predefinição, se necessário; avalie uma penalidade de -2 por não ter poles para guiar a si mesmo. A mágica funciona igualmente bem em todos os tipos de superfícies (areia, grama, pedra...), mas o objetivo ainda tem que evitar qualquer obstáculo!

Abaixo de uma boa inclinação, o objetivo pode sustentar um Deslocamento igual ao NH da perícia Esqui do objetivo podendo ser sustentada com relativa segurança. Deslocamento de Pico, em condições extremamente boas, é igual a duas vezes a seu NH na perícia Esqui. No nível do solo, a mágica é um incômodo; o objetivo é constantemente afetado como se ele tivesse acabado de entrar em uma área Ensebada!

Duração: 1 minuto.

Custo: 2. O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Aporte e Ensebar.

Item

Joias ou calçado. O item deve ter uma imagem de uma lontra. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 350.

Tapete Voador (MD)

Comum

Transforma um tapete (ou qualquer outro objeto em que alguém possa razoavelmente ficar em pé ou dentro dele — caldeirão, cadeira, toalha, vassoura, etc.) em um veículo voador. Ele estará sob o comando da primeira pessoa a subir a bordo. Se houver vários seres já a bordo quando a magia for operada, faça uma Disputa Rápida de Vontade para ver quem fica com o controle; o operador (se a bordo) recebe um bônus de +5 nesse teste. Se o piloto sair do tapete, faça outra disputa rápida entre os passageiros restantes para ver quem fica no controle.

O Deslocamento máximo do tapete é igual ao NH efetivo do operador e pode ser pilotado com uma curva de 1 G sem necessidade de testes de habilidade (pág. MB466). Use a perícia Pilotagem (Contragravidade) (pág. MB217) para controlar o tapete.

Em geral, um piloto não pode cair de um tapete voador; a menos que ele pule deliberadamente ou seja derrubado por um obstáculo (como um galho de árvore) ou ataque; o tapete mantém seus pilotos a bordo com segurança através de uma combinação de manobras mágicas e ágeis. Um tapete voador não se inclina, dobra ou curva-se; a magia fornece especificamente uma plataforma estável e nivelada (o que dificulta o voo através de lacunas estreitas). Qualquer piloto envolvido em atividades extenuantes, como lutas, deve fazer um teste de DX todo turno para evitar cair (o Mestre pode modificar este teste dependendo da atividade). Em todos os outros aspectos, trate qualquer um que esteja lutando em um tapete voador como se estivesse no solo (ignore as regras especiais para os combatentes em voo na pág. MB548). Personagens que apontam uma arma de projétil de um tapete em movimento só podem receber o bônus de Prec; com o objetivo de turnos extras não dá mais bônus. É claro, alguém lutando de uma vassoura ou cadeira voadora estaria sujeito às penalidades habituais por estar sentado (pág. MB547).

Mestres generosos podem estipular que, após o operador cancelar a magia, o transporte permanece no ar por 2d+2 segundos, balançando mais com cada momento que passa. Isso às vezes permite um pouso seguro e acidentado.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 por 0,1 m² de superfície. Cada porção dessas levará cerca de 12,5 kg (ou menos, de material frágil). Meta-de disso para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Caminhar no Ar, ou Voo.

Item

Um tapete pode ser permanentemente encantado por 200 vezes o custo de operação.

Voo do Falcão (MD)

Comum

Uma magia de voo muito rápido. O objetivo tem um Deslocamento de 40 (120 km/h) sem ônus; sobrecarga reduz o Deslocamento normalmente. O objetivo pode se mover e lutar normalmente, e tem uma vantagem de combate se estiver acima de seus inimigos (pág. MB402).

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para operar; 4 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Voo.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Mão Mágica

Comum

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 104.

Corpo Etéreo (MD)

Comum

O objetivo se torna etéreo e pode se mover através de objetos sólidos e criaturas como se eles não estivessem lá. Suas roupas se tornam etéreas, mas não seu equipamento. Ele não pode empunhar armas ou mover coisas, e não precisa respirar, comer ou beber enquanto está etéreo. Ele, na maioria dos aspectos, se tornou um fantasma. Ele pode ser visto, embora tenha uma aparência translúcida e possa ser ouvido se ele falar.

Ataques físicos e a maioria das mágicas não podem afetar alguém que é etéreo. No entanto, qualquer magia das Escolas de Comunicação e Empatia ou Controle da Mente tem efeito normal em uma pessoa etérea e é Resistível a -2! Da mesma forma, as Mágicas de Necromancia que afetam a mente ou a alma terão efeito normal e serão Resistíveis com uma penalidade de -2.

Indivíduos etéreos podem usar magia, mas com uma penalidade de -5 no NH; o plano etéreo parece ser uma área de baixo mana. Corpos etéreos podem se interpenetrar e não podem ferir um ao outro, exceto com mágicas, como acima.

Duração: 10 segundos.

Custo: 8 para operar; 4 para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Corpo de Ar ou seis mágicas de Deslocamento.

Item

(a) Cajado, varinha, joalheria ou capa; afeta apenas o usuário. Uma desvantagem severa é que, com a exceção da capa, o item cai no chão, através do operador; assim que a magia é operada! *Custo de energia para criar:* 3.000 (8.000 para a capa). (b) Gema que brilha e vibra quando qualquer ser etéreo está a 50 metros. *Custo para criar:* Uma gema no valor de \$500 e 100 de energia.

Acelerar (MD)

Comum

Acelera muito o objetivo. Com efeito, o objetivo tem um nível de Padrão de Tempo Alterado (pág. MB75) durante o efeito da magia.

Duração: 10 segundos.

Custo: 5. Não pode ser mantida; precisa ser refeita. No final da magia, o objetivo também perde 5 PF (a menos que o operador seja o objetivo).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, IQ 12 ou superior e Apressar.

Item

Sapatos ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 2.000. O item custa ao usuário 5 PF para cada 10 segundos de efeito.

Puxar

Comum

Quando operada em um único ponto, isso cria uma zona de "atração". Objetos (incluindo seres vivos) são puxados para o ponto central com Deslocamento 1 por uma força que aumenta à medida que se aproxima dela. Os seres vivos podem "resistir" com uma Disputa Rápida de ST a cada segundo. A puxada tem um ST igual a duas vezes a energia colocada na magia no centro, reduzida em 1 para cada metro de distância. A magia não tem nenhum efeito em objetos com mais de 20 vezes o sua ST. Note que, para arrastar um ser humano comum (peso de 70 kg) ao longo de um piso comum, a magia teria que ter um ST de pelo menos 8.

Esta mágica só pode ser operada em um ponto no espaço ou no chão, não em objetos ou criaturas. Uma pequena pilha de objetos soltos, poeira, folhas mortas, pequenos insetos, etc, geralmente se forma no centro.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada 2 ST de “atração”.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos quatro mágicas de Deslocamento, incluindo Levitação.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 250. (b) Uma área pode ser permanentemente atraída por 100 vezes o custo de operação.

Repelir

Comum

Como Puxar, exceto que a força agora repele os objetos em vez de atraí-los.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 2 ST de “repulsão” do ponto central.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos quatro mágicas de Deslocamento, incluindo Levitação.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 250. (b) Uma área pode ser permanentemente repelida por 100 vezes o custo de operação.

Nadar

Comum

Mova-se através da água com Deslocamento normal (reduzido normalmente por sobrecarga). O objetivo está no controle total de seu próprio movimento, e pode agir e lutar sem as penalidades normais para o combate subaquático. Esta mágica não fornece as necessidades respiratórias do objetivo! No entanto, o objetivo faz automaticamente todos os testes de Natação, independentemente de fadiga ou carga, a menos que seja realmente arrastado totalmente sob a água.

Esta também é uma mágica da Água.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Moldar Água e Levitação.

Item

Cajado, varinha, joias ou capa. O item deve ter uma imagem de um elegante peixe. Só afeta o usuário. *Custo para criar:* 1.000 de energia.

Teleporte (MD)

Especial

Instantaneamente move o operador para outro local. No entanto, quanto mais longe estiver o alvo, mais energia será necessária e maior será a penalidade ao NH, como segue:

Normalmente, você só pode se teleportar para um lugar que esteja olhando ou com que esteja familiarizado. *Penalidades:* -2 para um lugar que você tenha “visto” somente através da mente ou memórias de outro, ou via televisão; -2 para um lugar que você não tenha visto dentro de um mês (exceto, talvez, sua própria casa!); e -1 a -3 para um lugar visto apenas brevemente.

Esta mágica também é perigosa. Se você falhar no seu teste em 1, você recebe 1d de dano e chega ao seu destino fisicamente atordoado (teste HT para recuperar-se). Se você falhar sua jogada por mais de 1, você não sofrerá nenhum dano físico — mas você irá para outro lugar. A localização fica a cargo do Mestre! Uma falha crítica com esta mágica pode enviar o operador para qualquer lugar que o Mestre gostar — torne isso interessante! — e causa lesões físicas, desde que não mate o operador completamente.

Até mesmo um teleporte bem sucedido pode ser confuso. Um mago deve fazer um teste contra sua perícia Percepção do Corpo (pág. MB215) para atuar no mesmo turno no qual ele se teleportou. Um teste falho significa desorientação — nenhuma ação, exceto a defesa, é possível naquele turno. Uma falha crítica significa que ele cai, fisicamente atordoado. Um teleportador chega na mesma posição em que ele começou. Ele pode estar de frente para uma direção diferente, mas isso torna mais provável que ele fique desorientado na chegada: -2 para mudar de direção, -5 para ir de vertical para horizontal ou vice-versa!

<i>Distância</i>	<i>Custo</i>	<i>Penalidade no NH</i>
Até 10 metros	3	0
11–20 metros	4	-1
21–100 metros	5	-2
101–500 metros	6	-3
501 metros a		
2,99 km	7	-4
3–14,99 km	8	-5
15–149,99 km	9	-6
150–1.499,99 km	10	-7
cada ×10 seguintes	+1	-1

Qualquer coisa carregada pessoalmente, até um peso “pesado”, vai com você. Você também pode levar uma pessoa com você de mãos dadas, se o peso adicional não exceder seu limite de carga “pesado”. Em um teste com falha, eles sofrem os mesmos efeitos que você.

Esta também é uma mágica de Portal.

Pré-requisitos: IQ 13 ou melhor e pelo menos uma mágica em dez escolas diferentes, ou Voo do Falcão.

Item

Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 3.000. Um item que só levará o usuário a um local predeterminado custa 2.000 para ser criado; o operador deve estar muito familiarizado com esse lugar.

Teleportar Outro (MD)

Comum; Resistível com Vontade+1

O mesmo que Teleporte, exceto que o operador não se move, e o objetivo pode ser qualquer coisa ou alguém. Uma parte de um objeto não pode ser teleportada; nem um objeto sólido pode ser teleportado para outro objeto sólido.

Separar dois objetos conectados carrega uma penalidade definida pelo Mestre; tirar a rolha de um pote pode ser de -1, enquanto teleportar uma porta trancada de seu batente pode ser de -5. Joias ou roupas sendo usadas, ou um objeto segurado firmemente por outra pessoa, terá uma penalidade de -5 para teleportar para longe, e o portador pode tentar um teste de resistência.

Esta também é uma mágica de Portal.

Custo: Custos e penalidades de NH são como Teleporte, com os seguintes multiplicadores:

<i>Peso</i>	<i>Multiplicador</i>
menos de 5 kg	×1/2
5 a 24 kg	×1
25–49 kg	×2
50–99 kg	×3
Um múltiplo adicional para cada 50 kg em diante	

As consequências de uma jogada perdida são semelhantes, mas objetos inanimados são menos propensos a sofrer danos físicos. Se um objetivo sábio resiste ao teste, o operador não sofre nenhum outro efeito que não seja o gasto de energia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Teleporte.

Item

Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O usuário deve apontar primeiro para o objetivo e depois para o destino desejado; isso leva um segundo e não pode ser apressado. *Custo de energia para criar*: 3.000.

Translocação

Bloqueio

Evita um ataque se teleportando instantaneamente para fora de seu caminho e para um local aberto nas proximidades. Um local não está aberto se alguém estiver nele; qualquer obstrução menor está “aberta” para o propósito desta magia.

O operador pode Translocar para qualquer ponto desocupado dentro de 3 metros, em qualquer direção. A direção do operador permanece inalterada. O operador deve fazer um teste contra sua perícia Percepção do Corpo para agir no seu próximo turno (pág. MB215). Se não houver pontos abertos em um raio de 3 metros, a magia falhará. Para fins de combate, o “translocação” é tratada como uma esquivas que é bem sucedida automaticamente se o teste de magia for feito.

Uma falha crítica nessa magia é tratada como uma falha crítica no Teleporte, exceto que o operador raramente ultrapassa 1,5 km.

Esta também é uma magia de Portal.

Custo: 2.

Pré-requisito: Teleporte.

Item

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar*: 800.

Translocar Outro (MD)

Bloqueio

Como Translocação, mas utilizável nos outros.

Esta também é uma magia de Portal.

Custo: 2.

Pré-requisito: Translocação.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar*: 1.600.

Baliza

Área

Como listada em *Mágicas de Portal*, pág. 83.

Rastrear Teleporte

Informação; Resistível com a magia-objetivo

Como listada em *Mágicas de Portal*, pág. 84.

Jornada Rápida (MD)

Especial

Como listada em *Mágicas de Portal*, pág. 82.

Desviar

Teleporte (MD)

Bloqueio; Resistível com a magia-objetivo

Como listada em *Mágicas de Portal*, pág. 84.

Turbilhão

Área; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas do Ar*, pág. 26.

Liberdade

Comum

Concede um bônus ao uso de perícias ou atributos do objetivo para manter ou recuperar sua liberdade de movimentos. Casos típicos incluem: disputas de DX ou ST para evitar serem agarrados, se libertarem ou fugir; usando Fuga ou Arrombamento; saltar ou escalar paredes de contenção; dobrar barras ou forçar portas; resistindo a magias de Cola, Levitação ou Paralisia, e assim por diante.

A magia *não* ajuda com Camuflagem, Disfarce ou Furtividade; magias de Controle da Mente; esquivando-se de projéteis; usando Arrombamento, Escalada ou Salto para *entrar* em algum lugar, e assim por diante. O julgamento do Mestre é final.

Esta também é uma magia de Proteção e Aviso.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por ponto de bônus (bônus máximo +5). Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos três magias de cada um das escolas de Controle do Corpo, Deslocamento, Proteção e Aviso.

Item

Joias ou roupas. Sempre ativo. O usuário fica muito difícil de segurar; manter em correntes ou atrás das grades... Um item raro! *Custo de energia para criar*: 500 por ponto de bônus.

Caminhar nas Nuvens

Comum

Ande nas nuvens (incluindo bancos de névoa) como se fossem sólidas. Se o objetivo cair por qualquer motivo (por exemplo, lesão), a magia está quebra-

da! Se a magia for reformulada imediatamente, o objetivo cairá por apenas um segundo (cerca de 5 metros); se ele ainda estiver no meio da nuvem, ele terá que “cavar” sua saída, o que levará cerca de 5 segundos. Se ele já estiver na nuvem, muito ruim!

Esta é também uma Magia do Clima.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Caminhar no Ar e Caminhar na Água.

Item

Cajado, varinha, joias ou sapatos. As joias e sapatos afetam apenas seus usuários. *Custo de energia para criar*: 500.

Saltar Nuvens (MD)

Comum

Viaje grandes distâncias com alguns movimentos. O objetivo vira para o céu e pula para o seu destino usando nuvens como trampolins. Saltar nas Nuvens só pode ser operada ao ar livre.

Cada operação desta magia carrega o objetivo até 150 km, mais 150 km por nível de habilidade acima do valor de DX em Acrobacia. Se não houver nuvens no céu (uma ocorrência frequente em desertos), o objetivo não pode ir além de 150 km. As tempestades irão bloquear o caminho do objetivo. Um teste de Acrobacia é necessária a cada 150 km, a uma penalidade igual ao nível de carga do objetivo. Em caso de falha, o objetivo cai 3dx3 metros (pág. MB431) e aterrissa em um local aleatório ao longo do caminho pretendido — Retardar Queda salvará o objetivo de dano, mas a magia Salto Nuvens ainda está quebrada.

Esta é uma magia vertiginosa; ao chegar ao seu destino (ou ao falhar no seu teste de Acrobacia), o objetivo ficará fisicamente atordoado, a menos que possa testar sua perícia Percepção do Corpo (pág. MB215) com uma penalidade de -1 por 150 km percorridos.

Esta também é uma magia do Clima.

Duração: 1 segundo por 150 km.

Custo: 7 para operar. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Caminhar nas Nuvens.

Item

(a) Calçado. O objeto deve ter uma figura de nuvem. *Custo de energia para criar*: 4.000. (b) Joias, varinha ou cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar*: 3.000.

CAPÍTULO VINTE

MÁGICAS DE NECROMANCIA

Severin gargalhou com seu próprio gênio quando seus zumbis puxaram barris para fora da caverna profunda onde estavam guardados. Logo eles veriam quem era um verdadeiro necromante. Um ano atrás, ele levantou uma pilha de zumbis e prontamente embalou os corpos em barris cheios de sal. Até agora, ele deveria ter três dúzias de zumbis mumificados — duros e de couro, não frágeis ou podres. *Meus asseclas durarão décadas*, ele pensou. *Eu vou ter um exército em pouco tempo*.

Ele não podia esperar mais. Pegando uma espada de seu guarda-costas zumbi, ele quebrou um barril. O sal se espalhou pelo chão, revelando... ossos.

Os ossos levantaram-se devagar enquanto Severin olhava horrorizado. Um esqueleto? Ele quebrou outro barril e outro. Uma figura esquelética se levantou de cada um. Esqueletos! Frágeis, estúpidos, inúteis! Como isso poderia ser? Como isso não funcionou?

Um movimento deslizante chamou sua atenção no sal. Ele se inclinou e pegou um pequeno inseto cinzento da pilha. Enquanto ele espiava, ele tremeu de raiva. Era um besouro-chorão dos Grandes Salares, a milhares de quilômetros de seu solo nativo. Ele conhecia apenas um homem que pensaria em tal truque, e que tinha os meios para convocar vermes através daquela distância.

"Felix Magister", ele rosnou. "Eu terei seu crânio na minha cama."

As magias desta escola lidam com a morte, os mortos e os espíritos. Elas afetam cadáveres e espíritos de *todas* as raças, salvo indicação em contrário em uma descrição racial.

A magia necromântica é quase sempre proibida, além das magias básicas que os caçadores de demônios e curandeiros usam. Necromantes, portanto, tendem a viver em sigilo.

Visão da Morte

Comum

O objetivo vê uma aparição vívida de sua própria morte. Esta pode ser uma visão do futuro ou uma visão falsa de outro futuro possível — mas é sempre arrepiante. O objetivo fica mentalmente atordoado até que ele possa fazer seu teste de IQ para se livrar dos efeitos da magia. Esta magia também pode ser *útil* para o objetivo, apontando um perigo possivelmente fatal.

Duração: 1 segundo.

Custo: 2.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 600.

Descanso Final

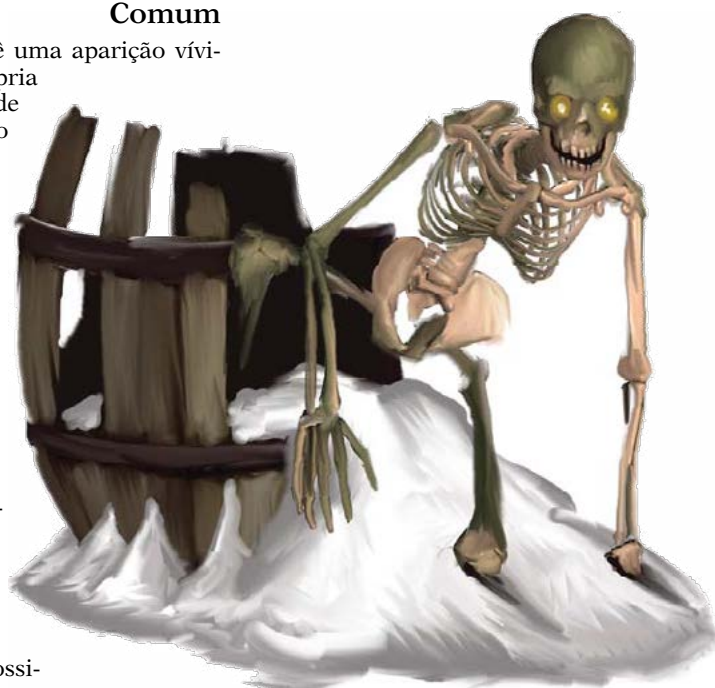
Comum

Como listada em *Mágicas de Cura*, pág. 89.

Percepção de Espíritos

Informação; Área

Encontre quaisquer fantasmas, espíritos, mortos-vivos ou entidades sobrenaturais similares dentro da área de efeito. Em um bom teste, dá



uma impressão geral de que tipo de ser está presente. O operador pode, no momento da operação, limitar a magia a um tipo específico de entidade ou excluir um determinado tipo.

Custo básico: 1/2 (mínimo 1).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Percepção de Vida, ou Visão da Morte.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 100. (b) Gema que brilha ou vibra quando os espíritos estão dentro de seu raio de detecção. *Custo de energia para criar:* 100 para um raio de detecção de 1 metro, 200 para um raio de 2 metros e assim por diante.

Convocar Espírito

Informação; Resistível com Vontade do espírito

Fale com o espírito de uma pessoa morta. O objetivo resiste a -5 se ele era um amigo do operador. Se a mágica for bem sucedida, o objetivo responderá a uma pergunta, até onde ele sabe, a partir do momento em que ele morreu, e mais uma por minuto enquanto ele permanecer.

Se a mágica falhar, o operador (ou grupo cerimonial) não pode convocar esse espírito novamente por um ano. Uma falha crítica significa que o operador evocou um espírito maligno, que mente deliberadamente.

Modificadores: -5 se você não souber o nome completo do objetivo. -1 se já passou mais de uma semana desde a morte da pessoa, -2 se mais de um mês, -3 se mais de um ano, -4 se mais de 10 anos, -5 se mais de 50 anos e -6 se mais de 500 anos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 20 para operar. 10 para manter. Divida pela metade estes custos se a mágica for operada no local da morte ou sobre o cadáver da pessoa que está sendo contatada; divida por quatro estes custos se *ambas* as condições forem satisfeitas.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Visão da Morte.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. O item não dá a habilidade de operar a mágica, mas concede um bônus de +2 ao NH. **Custo de energia para criar:** 1.000.

Animação (MD)

Comum

Evoca um espírito (IQ 9) para animar uma estátua, pintura ou outro item existente. O objeto que é animado deve retratar ou representar um humano ou animal. Suas habilidades e atributos dependem do seu corpo. Isso é inteiramente da responsabilidade do Mestre — por exemplo, uma pintura pode falar, mas não se movimentar enquanto uma estátua pode deixar sua base e se mover livremente. Dentro de suas limitações, o objeto animado seguirá as ordens verbais do operador; não tem julgamento e cumprirá suas ordens com precisão. Ao contrário de um Golem (pág. 59), ele não pode ser instruído a seguir as ordens de outra pessoa.

Espíritos de Caveira

Um espírito de caveira é uma forma fantasmagórica e gasosa, criada a partir da força vital que permanece ao redor da caveira de um ser sapiente. Os espíritos de Caveira obedecem ao ser que os evocou sem questionar. Eles não podem raciocinar, mas às vezes podem ser confundidos.

Espírito de Caveira

234 pontos

Modificadores de Atributos: ST-10 [-100]; DX+4 [80].

Modificadores de Características Secundárias: MT -5; PV +20 [40].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Lesões (Difuso) [100]; Ataque Tóxico 2 pts (Impossível Aparar, -5%; Ataque Irresistível, +300%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%) [11]; Idade Imutável [15].

Características: ST fixo.

Perícias: Ataque Inato (E) DX + 3 [8] -17.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3, multiplicado pelo MT+1 para objetos maiores que o tamanho humano. Metade disso para manter. Dobre o custo para animar pedra; triplo para animar metal.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Convocar Espírito.

Despertar Espírito do Ofício

Comum

Como listada em *Mágicas de Quebrar e Consertar*, pág. 115.

Roubar Energia

Comum

Tira os PF do objetivo para restaurar sua própria fadiga perdida. O objetivo deve estar disposto ou totalmente impotente (por exemplo, amarrado ou inconsciente). O operador deve tocar o objetivo. Isso funciona apenas com objetivos vivos e sapientes! A mágica para quando os PF do operador é totalmente restaurado, quando o operador decide parar ou quando os PF do objetivo atinge 0 e o objetivo fica inconsciente.

Duração: Permanente.

Custo: Nenhum para o operador! Para cada 3 PF tirados do objetivo, o operador recupera 1 PF.

Tempo de operação: 1 minuto para cada 3 PF drenado do objetivo.

Pré-requisito: Cura Superficial.

Item

Cajado, varinha ou joia. O usuário e o item devem tocar a vítima. **Custo de energia para criar:** 800.

Roubar Vitalidade

Comum

Tira os PV do objetivo para curar seus próprios ferimentos. O objetivo deve estar disposto ou totalmente desamparado; o operador deve tocar o objetivo. Isso funciona apenas com objetivos vivos e sapientes! A mágica para quando os PV do operador é totalmente restaurado, quando o operador decide parar ou quando os PV do objetivo alcança -1 (o que automaticamente mata o objetivo).

Duração: Permanente.

Custo: Nenhum para o operador! Para cada 3 PV tirados do objetivo, o operador recupera 1 PV.

Tempo de operação: 1 minuto para cada 3 PV drenados do objetivo.

Pré-requisito: Roubar Energia.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. O usuário e o item devem tocar a vítima. Utilizável apenas por um mago. **Custo de energia para criar:** 1.500. (b) Qualquer item. Reduz os PV do usuário em 1 a 5 enquanto está sendo usado. O usuário recupera os PV perdidos quando o item é removido. **Custo de energia para criar:** 200 por PV perdido.

Materializar

Especial; Resistível com ST ou IQ

Esta mágica é usada por fantasmas e outros espíritos que normalmente não podem tornar-se visíveis para os seres no mundo físico.

A mágica também pode ser usada por um mago para forçar um espírito a se materializar; nesse caso, o fantasma resiste com o melhor de sua ST ou IQ.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 5 para manter.

Pré-requisito: Convocar Espírito.

Solidificar

Especial; Resistível com ST ou IQ

Esta mágica é usada por espíritos insubstanciais para tornarem-se tangíveis e afetar objetos e criaturas no mundo substancial. Um espírito tangível é em todos os aspectos como um ser físico normal. A mágica também pode ser usada por um mago para forçar um espírito a solidificar; Nesse caso, o fantasma resiste com o melhor de sua ST ou IQ.

Duração: 1 minuto.

Custo: 50 para operar. 10 para manter.

Pré-requisito: Materializar.

Afetar Espíritos

Comum

Quando operada em uma pessoa ou objeto, esta mágica permite que o objetivo interaja com espíritos incorpóreos como se fossem sólidos. Uma arma com essa mágica pode prejudicar um espírito insubstancial.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Solidificar.

Item

Esta mágica não pode ser encantado em um item, mas veja Arma Fantasmagórica (pág. 65).

Enfraquecer Sangue

Comum; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas de Controle do Corpo*, pág. 40.

Espírito de Caveira

Comum

Convoca um assassino fantasma para executar as ordens do operador (veja *Espíritos de Caveira*, pág. 150). Requer o crânio de uma criatura sapiente, que é destruída na operação.

Duração: O espírito dura 24 horas, a menos que seja destruído primeiro.

Custo: 20.

Pré-requisitos: Quatro outras mágicas de Necromancia.

Item

O crânio de uma criatura sapiente. Qualquer usuário pode invocar o Espírito de Caveira dizendo uma senha (escolhida pelo operador quando a caveira é encantada). A caveira então desintegra-se e o espírito aparece como acima. *Custo de energia para criar:* 40.

Espantar Espírito

Comum; Resistível com Vontade

Faz com que um único objetivo em forma de espírito se afaste do operador. O operador deve ser capaz de ver o objetivo. O objetivo se afasta do operador no seu Deslocamento máximo atual até que a mágica termine ou o operador o perca de vista. O objetivo não pode atacar o operador durante esse tempo; isso inclui o uso de poderes especiais e mágicas.

Se o espírito possuir uma entidade viva, Espantar Espírito não forçará o espírito a sair do hospedeiro. Em vez disso, o espírito fugirá usando o corpo do hospedeiro.

Duração: 10 segundos.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Cada ponto de energia extra na operação reduz a resistência do espírito em 1.

Pré-requisitos: Medo e Percepção de Espíritos.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 350.

Zumbi

Comum

O objetivo desta mágica deve ser um corpo morto relativamente completo. A natureza e condição do cadáver determina a natureza da criatura morta-viva produzida. O cadáver animado se torna um servo morto-vivo do operador. Seus atributos são baseados naqueles do corpo original, assim como suas vantagens físicas e perícias baseadas em DX. Não tem "alma", traços mentais, perícias baseadas em IQ ou memórias da pessoa viva. O Mestre determinará suas habilidades exatas, conforme apropriado para a campanha.

Duração: O zumbi continua animado até ser destruído.

Custo: 8.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Convocar Espírito e Conceder Vitalidade.



Controle de Zumbi

Comum; Resistível com a mágica Zumbi

Assuma o controle de uma criatura morta-viva criada com a mágica Zumbi por algum outro mago. Se o operador vencer uma Disputa Rápida de Mágicas com a mágica Zumbi original, o morto-vivo em questão obedecerá ao operador como se ele o tivesse criado. A mágica Zumbi resiste a +2 se o operador original estiver a menos de 100 metros e a -2 se ele estiver morto.

Duração: Permanente.

Custo: 3.

Pré-requisito: Zumbi.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por um mago. Ele não dá a habilidade de operar a mágica, mas dá habilidade de +2 para quem conhece a mágica. *Custo de energia para criar:* 500.

Espantar Zumbi

Área

Causa 1d de lesão em qualquer coisa na área que foi animada usando a

mágica Zumbi; RD não protege. Além disso, role 1d para cada zumbi. Em um 1, ele vira-se e foge do operador.

Duração: Mortos-vivos com sucesso evitam o operador por um dia.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Zumbi ou "status santo" (critério do Mestre).

Item

Cajado, varinha ou joia. A critério do Mestre, este item pode funcionar apenas para uma pessoa com Abençoado ou Clericato. *Custo de energia para criar:* 600.

Modelos de Mortos-Vivos

Os seguintes modelos demonstram três possíveis tipos de mortos-vivos criados com a magia Zumbi. Um corpo morto normal produz um zumbi; um cadáver apodrecido até os ossos produz um esqueleto (na verdade, zumbis apodrecem até ficarem só os esqueletos ao longo do tempo); e um cadáver dessecado, ou um corpo adequadamente embalsamado, torna-se uma múmia.

Múmia

-107 pontos

Modificadores de Atributos: ST+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: PV+4 [8].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Imunidade (Qualquer controle mental) [30]; Indomável [15]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Vitalidade, Sem Vida) [35]; Obstinado [5]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Automato [-85]; Incapaz de Aprender [-30]; Dependência (Mana; comum, constantemente) [-50]; Voz Irritante [-10]; Fragilidade (Combustível) [-5]; Fragilidade (Não-natural) [-50]; Reprogramável [-10]; Estigma Social (Morto) [-20]; Sem Recuperação (Total) [-30]; Riqueza (Falido) [-25].

Características: Afetados por Controle de Zumbi, Pentagrama e Espantar Zumbi; Sem habilidades mentais; Estéril.

Esqueleto

-162 pontos

Modificadores de Atributo: ST-1 [-10]; DX+2 [40]; IQ-2 [-40].

Modificadores de Características Secundárias: Velocidade Básica+1 [20].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; RD 2 [10]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Imunidade (Qualquer controle mental) [30]; Indomável [15]; Tolerância a Ferimentos (Sem sangue, sem cérebro, sem olhos, sem sinais vitais, sem vida) [40]; Obstinado [5]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15]; Resistência ao Vácuo [5].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +5%) [-25]; Automato [-85]; Incapaz de Aprender [-30]; Dependência (Mana; comum, constantemente) [-50]; Fragilidade (Quebradiço) [-15]; Fragilidade (Não-natural) [-50]; Mudo [-25]; Disosmia [-5]; Reprogramável [-10]; Magro [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Não Recuperável (Total) [-30]; Vulnerabilidade (Ataques por Contusão; x2) [-30]; Riqueza (Falido) [-25].

Peculiaridades: Não consegue flutuar; Assexuado. [-2]

Características: Afetados por Controle de Zumbi, Pentagrama e Espantar Zumbi; Sem perícias mentais; Crânio tem apenas 2 na RD total.

Zumbi

-168 pontos

Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; IQ-2 [-40].

Modificadores de Características Secundárias: PV+4 [8].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Imunidade (Qualquer controle mental) [30]; Indomável [15]; Tolerância a Ferimentos (Sem sangue, sem vida) [25]; Obstinado [5]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Automato [-85]; Mau cheiro [-10]; Incapaz de Aprender [-30]; Dependência (Mana; comum, constantemente) [-50]; Voz Irritante [-10]; Fragilidade (Não natural) [-50]; Disosmia [-5]; Reprogramável [-10]; Estigma Social (Morto) [-20]; Não Recuperável (Total) [-30]; Riqueza (Falido) [-25].

Peculiaridades: Sem sexo. [-1]

Características: Afetados por Controle de Zumbi, Pentagrama e Espantar Zumbi; Sem perícias mentais; Vai se tornar um esqueleto.

Convocar Zumbi

Especial

Chama o zumbi mais próximo ao operador (para os propósitos desta mágica, um zumbi é qualquer criatura morta-viva criada com a mágica Zumbi). Distância é irrelevante. Após uma operação bem-sucedida, o operador sabe a localização do zumbi mais próximo (qualquer zumbi conhecido pode ser excluído se o operador mencioná-lo antes da operação) e quanto tempo levará para alcançá-lo. O zumbi se move em direção ao operador o mais rápido possível, até que ele possa vê-lo ou a mágica termine. Se ele puder alcançar o operador, ele permanecerá próximo, sem atacar ou obedecer, até que a mágica termine. A mágica é quebrada por qualquer ataque ao zumbi, e se o zumbi não conseguir atingir o operador antes que a duração da mágica termine, ele simplesmente irá virar-se e irá voltar aos seus afazeres, ou vagar se não tiver nenhum.

Os zumbis não responderão à convocação se entrarem em conflito com as ordens do seu mestre (por isso você não pode Convocar os zumbis do local que eles estavam guardando, por exemplo).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 2 para manter. Para chamar *muitos* zumbis, o dobro do custo. Todos os zumbis dentro de um raio de 16 km (mais para uma operação muito bem sucedida) serão convocados.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Zumbi.

Zumbis em Massa (MD)

Área

Semelhante a Zumbi, mas reanima *todos* os cadáveres relativamente completos na área de efeito. Tal como acontece com Zumbi, diferentes tipos de mortos-vivos corporais são feitos de diferentes qualidades de corpos; uma mistura de tipos mortos-vivos pode resultar de uma única Zumbis em Massa. Um cadáver deve estar deitado em seu túmulo ou em seu local de morte para ser afetado por essa mágica; caso contrário, não será afetado. Cadáveres em sepulturas até 4 metros de profundidade vão abrir caminho até a superfície para se juntar ao novo mestre.

Mortos-vivos criados por esta mágica se tornam servos leais do operador. No entanto, eles só podem ser comandados como um grupo; membros

individuais da horda não podem receber tarefas separadas. Se esta mágica é operada cerimonialmente, o líder do círculo é o mestre. Os zumbis consideram os outros membros do círculo como seus tenentes; suas ordens são obedecidas, mas as ordens do mestre têm precedência. Opcionalmente, os magos envolvidos na operação podem dividir a horda igualmente, cada mago se tornando mestre em seu próprio segmento.

Nos locais de operação mais prováveis, esta mágica despertará $(R \times R)/2$ mortos-vivos (arredondado para baixo), onde R é o raio da mágica. Pode render menos mortos-vivos em um cemitério de classe alta, onde os mortos têm muito espaço em suas criptas, ou mais em uma vala comum.

Mortos-vivos criados com esta mágica são idênticos aos criados com a mágica Zumbi. Eles usam os mesmos modelos e são afetados da mesma maneira pela mágica.

Duração: Permanente.

Custo básico: 7. Raio mínimo 2 metros.

Tempo de operação: Um número de minutos igual ao raio.

Pré-requisitos: Zumbi e Carisma 2 ou melhor.

Visão Astral (MD)

Comum

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento* , pág. 105.

Retardar Cura

Regular; Resistível com HT

Torna o objetivo menos propenso a curar ou ser curado. A mágica subtrai de qualquer teste de Recuperação Natural (pág. MB424) ou perícia de cura (Primeiros Socorros, Medicina, Cirurgia, etc.), incluindo mágicas de Cura. A recuperação de doença, recuperação de PF e resistência baseada em HT *não* são afetadas. Somente Remover Maldição pode quebrar esta mágica.

Duração: 1 dia.

Custo: 1 a 5 para operar. Mesmo custo para manter. A mesma quantidade é subtraída de qualquer teste de cura.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Fragilidade e Roubar Vitalidade.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 175. (b) Qualquer arma. Os ferimentos que ela inflige são muito difíceis de curar; a penalidade se aplica até que o ferimento esteja completamente curado ou a maldição seja removida. Ao tentar a cura, deve-se especificar onde os ferimentos da arma estão ou não serão incluídas; se forem, a penalidade será aplicada. *Custo de energia para criar:* 100 por ponto de penalidade. *Dobre o custo* se o objetivo for uma arma de projéteis (por exemplo, um arco). *Divida o custo por 10* se o objetivo for um projétil (por exemplo, uma flecha). Se a arma cair em mais de uma classe, use o custo mais alto.

Cessar Cura

Comum; Resiste à Cura

Como Retardar Cura, exceto que esta mágica resiste ao processo de recuperação natural e perícias de cura e mágicas. Cada tentativa de cura sobre o objetivo deve ser feita como uma Disputa Rápida entre o NH da perícia do agente da cura e a Resistência (pág. 10) da mágica Cessar Cura. Toda falha pela mágica para interromper uma tentativa de cura enfraquece sua Resistência em um; ao atingir Resistência 0, a mágica se dissipa. Uma falha crítica em Cessar Cura ou de um sucesso decisivo pela mágica, perícia ou processo de Resistência também quebra o encantamento. Caso contrário, Remover Maldição é necessária para desfazer a mágica.

Duração: Até a dissipação da mágica.

Custo: 10.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Retardar Cura.

Item

Cajado, joias ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Comandar Espírito (Tipo)

Comum; Resistível com Vontade do espírito

Como Subjugar (pág. 139), mas só afeta espíritos. Cada classe de espíritos (banshees, espectros, manitous, etc) requer sua própria mágica. Nenhuma versão existe para demônios ou elementais; use Convocar Demônio ou Controle de Elemental conforme apropriado. Ao contrário do objetivo de uma mágica Subjugar, o espírito pode tentar perverter as ordens do operador, como um demônio (veja *Convocar Demônio* , pág. 155).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem usados para construir o espírito. Metade disso (arredondado para cima) para manter. (Se o Mestre não tiver uma ficha de personagem para o espírito, 5 de energia é uma boa base para espíritos menores, ou 10 de energia para um ser mais formidável.)

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Convocar Espírito, Espantar Espírito.

Provocar Esterilidade Comum; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas de Controle do Corpo*, pág. 41.

Envelhecer (MD) Comum; Resistível com HT

Torna o objetivo mais velho! O objetivo envelhece um ano para cada 10 pontos de energia colocados na mágica.

Duração: Permanente.

Custo: 10 a 50 pontos.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Rejuvenescer ou seis outras mágicas de Necromancia.

Item

(a) Qualquer item. Sempre ativo. Se usado (não apenas tocado), ele envelhece o usuário em um ano para cada dia em que está sendo usado (então, duas horas de uso podem envelhecer durante um mês). *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Pestilência

Comum

Infecta o objetivo com uma repugnante praga à escolha do operador (embora o Mestre possa vetar uma seleção inadequada). A doença segue seu curso normal; a infecção normalmente não será aparente por algum tempo.

Duração: Permanente até ser curada.

Custo: 6.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1, Roubar Vitalidade e Deteriorar.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. O criador do item define a praga transmitida na criação. *Custo de Energia para criar:* 1.000.

Evisceração (MD)

Corpo à Corpo; Resistível com HT ou IQ

Alcance com uma mão o corpo de um objetivo e retire um órgão vital, deixando uma cavidade aberta. Extrair o cérebro instantaneamente mata o corpo, mas o próprio cérebro pode sobreviver por alguns minutos! Um teste de HT a cada segundo; em um sucesso, o cérebro permanece vivo e consciente, mas perde 1 PF; em um fracasso, e morre. Enquanto sobrevive, pode operar quaisquer mágicas que conheça bem o suficiente para operar sem ritual. Lembre-se de que o cérebro não tem seus próprios sentidos e, portanto, está operando às cegas.

A extração do coração exige um teste de HT-6 a cada turno da vítima; em uma falha ele cai inconsciente e morre cinco segundos depois.

A extração de outros órgãos requer um teste de HT com penalidade de 0 a -5 para permanecer consciente. A maioria das extrações mata em um minuto; no entanto, a perda de alguns órgãos podem não causar morte — um pulmão, um rim, etc. Neste caso, a vítima ainda sangrará seriamente. Restauração é necessária para substituir um órgão perdido. Um órgão extraído morre dentro de um minuto.

Custo: 10.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Aporte e Roubar Vitalidade.

Animar Sombra

Comum; Resistível com HT

Convoca um espírito que anima a sombra do objetivo e o ataca. A sombra tem IQ 9, HT 10, DX igual ao NH efetivo do operador e ST e Deslocamento igual ao ST e Deslocamento do objetivo. A sombra empunha qualquer arma que o objetivo tiver em mãos no momento da operação (mesmo que ele a derrube mais tarde!), causando apenas dano básico (ignore os bônus de corte e perfuração) como *fadiga*. A armadura não protege, mas os ataques da sombra podem ser aparados ou bloqueados se a arma ou o escudo usado para defender for aquele que o objetivo tinha quando a mágica foi operada. Quando os PF do objetivo chegarem a zero, ele fica inconsciente e a mágica é quebrada. Uma sombra animada pode ser atacada de acordo com um objetivo de Corpo de Sombra (pág. 114); se seus PV chegarem a zero, a sombra será “morta” e o objetivo recuperará sua sombra normal.

Duração: 5 segundos.

Custo: 4. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Espírito de Caveira e Moldar Trevas.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 450.

Morte Putrefata (MD)

Toque; Resistível com HT

A vítima, que *deve* ser tocada pelo operador, e apodrece por dentro. A cada turno, ele deve fazer um teste de HT; em uma falha, ele recebe 1d-1 de dano; 6 pontos em uma falha crítica. Um teste bem sucedido significa que ele não recebe dano nesse turno; um sucesso decisivo quebra a mágica. RD não protege!

Durante o tempo de efeito da mágica, o objetivo sente desconforto incapacitante, equivalente aos efeitos da mágica Enjoo (pág. 138).

A vítima parece estar passando por uma gangrena devastadora e rápida. O local do acerto deve ser testado toda vez que a mágica infligir dano; uma vez aleijado, considera-se que um membro *apodreceu*! Uma vez que a vítima está morta, seu corpo se liquefaz rapidamente, até restar apenas uma poça de gosma com mau cheiro.

Mortos-vivos *não* são afetados. O operador deve se concentrar enquanto mantém essa mágica, mas não precisa permanecer em contato físico.

Duração: 1 segundo.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Enjoo e Pestilência.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 700.

Aprisionar Alma (MD)

Comum

Aprisiona a alma do objetivo em algum objeto (que deve estar presente). Se o objetivo não é o operador, então ele deve estar presente e disposto ou inconsciente.

Se sua alma está em um “objeto”, você não é afetado até que seu corpo morra, ou o objeto seja destruído. A morte do seu corpo não te mata. Sua consciência muda para o “objeto”, onde você é capaz de ver, ouvir e até operar qualquer mágica que você conheça com NH 20 ou acima (ou seja, operável sem fala ou gestos). Você pode se comunicar à distância através de mágicas do tipo telepatia, se você souber de alguma —

ou por contato mental direto, sem uma mágica, com qualquer um que manuseie o jarro.

Seus PF permanecem o mesmo de quando você tinha um corpo. Você não pode gastar PV, mas pode usar qualquer Gema de Energia atualmente em contato com seu objeto.

Se um novo corpo chegar perto do jarro, você pode tentar tomá-lo por uma mágica Possessão, Possessão Permanente ou Trocar de Corpo, se conhecer tal mágica. Nesse caso, a alma desse corpo entra no objeto. Mas se a sua alma está em um objeto, qualquer coisa que destrua o objeto irá matá-lo permanentemente — além da esperança de ressurreição — mesmo que seu corpo esteja ileso.

A mágica pode ser operada novamente para mudar a alma para um “objeto” diferente.

Duração: Permanente.

Custo: 8.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 e seis mágicas de Necromancia, incluindo Roubar Vitalidade.

Convocar Demônio

Especial

Esta versão de Convocação Planar (pág. 82) gera demônios; veja aquela descrição de mágica para detalhes. Se o operador falhar em controlar o demônio, ele *sempre* o atacará! Se não puder alcançar o operador (se, por exemplo, o operador estiver protegido por um pentagrama), o demônio desaparecerá (se for aprisionado) ou escapará para causar estragos no mundo exterior.

Se ele conseguir controlar o demônio e dar a ele um comando, o demônio executará a *literalmente* de suas ordens, fazendo o possível para perverter seu *espírito* para desfavorecer o operador. Ele também irá causar danos acidentais, a menos que especificamente instruído a não fazer.

A critério do Mestre, um operador pode convocar um bando de demônios menores cujos valores somam 200 pontos ou menos de personagem (um operador convocando demônios menores nunca pode gastar mais do que 20 de energia nesta mágica). Neste caso, o operador controla todo o bando de uma só vez, contestando a maior Vontade no bando. Um bando de demônios menores não é restringido a uma única tarefa; eles sempre ficam por toda a duração da mágica.

Duração: Até que a tarefa do demônio seja cumprida, ou uma hora, o que for menor.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem usados para construir o demônio.

Demônio

Esse tipo de demônio aparece mais comumente no plano mortal, um animal enorme com asas de morcego, garras e dentes afiados como navalhas. Os demônios não são especialmente inteligentes, mas são fortes, duros e cruéis. Seu senso de humor malicioso é lendário, e eles deixam um rastro de destruição atrás deles, não importa a tarefa a que se destinem.

Demônios variam amplamente; essas estatísticas são apenas uma média conveniente.

Demônio

200 pontos

Modificadores de Atributos: ST+7 [70]; DX+2 [40]; HT+4 [40].

Modificadores de Características Secundárias: PV+8 [16].

Vantagens: Garras (Garras Afiadas) [5]; RD 5 [25]; Voo (Alado, -25%; +5 metros por segundo) [40]; Imune a Danos Metabólicos [30]; Imunidade à magia que afeta a mente [30]; Aptidão Mágica 0 [5]; Visão Noturna 5 [5]; ST de Golpe +2 [10]; Dentes (Dentes Afiados) [1].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso) [-20]; Sanguinolência (12) [-10]; Briguento (12) [-10]; Insensível [-5]; Não pode ferir inocentes (Previne dano direto de pessoas realmente boas ou santas apenas, -50%) [-5]; Fragilidade (Não natural) [-50]; Sadismo (12) [-15]; Egoísta (12) [-5]; Estigma Social (Monstro) [-15].

Características: Afetado pela Fé Verdadeira e pelo Pentagrama.

Perícias: Dissimulação (M) IQ-1 [1]-9; Briga (F) DX+2 [4]-14; Espada de Lâmina Larga (M) DX [2]-12; Lâbia (F) IQ+2 [4]-12; Conhecimento Oculto (Demônios) (M) IQ-1 [1]-9; Intimidação (F) IQ+2 [4]-12; Furtividade (M) DX [2]-12.

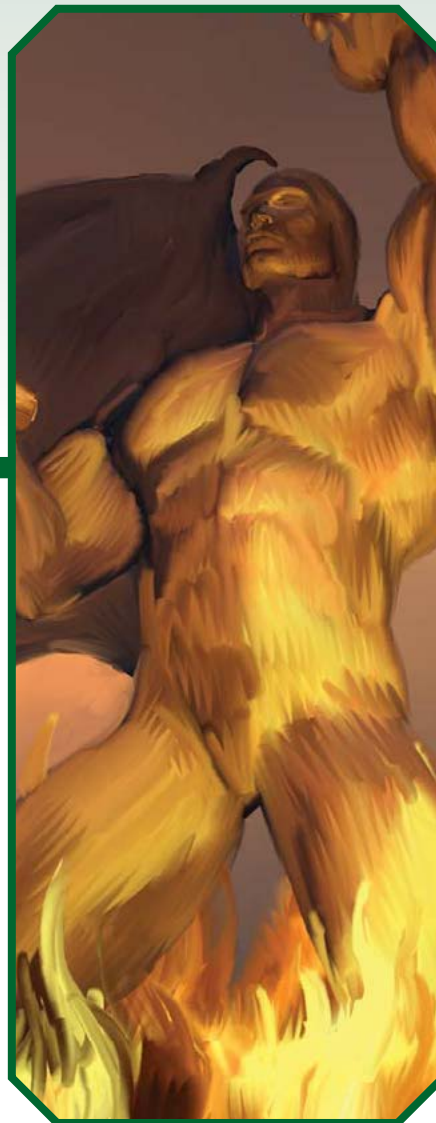
nio. O custo mínimo de energia é de 20 (embora isso nem sempre convoque um ser de 200 pontos). Aqueles tentados a convocar demônios poderosos devem ter em mente que tais demônios tendem a ter alta Vontade, com tudo o que implica em controle...

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma mágica em dez escolas diferentes.

Item

Certos artefatos são conhecidos por facilitar a convocação (ou convocar um demônio em particular). Aqueles que lidam com demônios prezam por esses itens, mas (felizmente!) a técnica para produzi-los não é comumente conhecida.



Contratos Demoníacos

Alguns pretensos magos ficam frustrados com o tempo necessário para dominar as mágicas avançadas, ou com os limites impostos a eles por sua própria Aptidão Mágica (ou falta dela). Para aqueles magos que não conseguem aceitar suas limitações, existe outra opção mais obscura. A ajuda de demônios está pronta para o pedido.

Operar uma mágica com ajuda demoníaca começa convocando um demônio. Na maioria dos cenários, é preciso um mago relativamente avançado para convocar um demônio; em alguns mundos, no entanto, Convocar Demônio pode não requerer Aptidão Mágica, ou mesmo pré-requisitos! Se demônios *querem* ser convocados, eles podem ter maneiras fáceis de contatá-los.

Uma vez convocado, o operador precisa negociar um contrato com seu patrono demoníaco escolhido, e assiná-lo com seu próprio sangue (magos sábios geralmente preparam um contrato antecipadamente, ou pegam um de um livro; os contratos esboçados por demônios são mortais).

Depois que o contrato é assinado, o mago contratado pode recorrer a assistência demoníaca para operar mági-

cas a qualquer momento sem convocar o demônio novamente. Mágicas operadas com ajuda demoníaca recebem energia e apoio de forças extradimensionais das trevas; o operador pode reduzir o custo de uma mágica em qualquer quantidade até *triplicar* seu NH em Ocultismo ou Taumatologia (o que for maior), antes de aplicar a redução de custo para NH elevado.

No entanto, a magia demoniacamente assistida tem suas limitações. Ela nunca pode ser usada para beneficiar outros diretamente, a menos que isso de alguma forma aumente os objetivos obscuros do demônio (critério do Mestre). Pode ser usada à serviço do conforto do operador, no entanto. Qualquer tentativa de burlar as energias demoníacas para fins positivos pode fazer com que o demônio suspenda o contrato, evitando que o operador use energias demoníacas até que seja adequadamente aplacado. Qualquer falha em uma magia demoniacamente assistida é tratada como uma falha crítica; qualquer falha crítica é tratada como se o operador tivesse rolando um 18 na Tabela Negra de Falha Crítica (veja pág. 157).

Magia Negra

A magia negra também tem custos. Canalizar energias sujas deixam uma manchas na alma do operador. No final de qualquer dia em que o mago operar uma magia demoniacamente assistida, ele deve fazer um teste de Vontade+Aptidão Mágica com uma penalidade igual à energia total “emprestada” naquele dia de ajuda demoníaca. Em um sucesso, nada acontece. Em uma falha, o mago ganha um nível da Penalidade Negra para cada 10 pontos (e fração depois disso) pelos quais ele falhou.

A Penalidade Negra é uma penalidade no nível de habilidade para qualquer mágica sem ajuda demoníaca. Sua presença é óbvia para a mágica Aura, e qualquer um com Aptidão Mágica 3 ou superior pode notar a mácula ao encontrar um mago negro se fizer um teste de Visão. *Qualquer* mágica operada por um mago sofrendo a Penalidade Negra é tratado como uma magia demoníaca em relação a fracassos e falhas críticas.

Um operador só pode ganhar 10 níveis da Penalidade Negra. Nesse ponto, sua alma ficou completamente enegrecida; quaisquer desvantagens virtuosas, como a Honestidade ou Pacifismo, são perdidas e frequentemente-

te substituídas por alguma perversão obscura da virtude original. Ele também ganha um vício de -10 pontos por energias demoníacas (a magia demoníaca é barata, altamente viciante e geralmente ilegal). Tais magos ainda devem fazer um teste de Vontade+Aptidão Mágica no final de qualquer dia que eles usarem magia demoníaca, mas com um bônus de -10. A falha resulta em uma perda de 5 pontos de personagem — seja como redução de atributos, perda de vantagens ou aquisição de uma nova desvantagem — para *cada* ponto em que ele falhou no teste!

Um demonista que se arrependa pode tentar limpar seu espírito da Penalidade Negra, mas o processo é difícil. Cada nível requer um período de reflexão e abstinência de todo uso mágico e todos os prazeres sensoriais por um período de (20-Vontade) dias (mínimo 1 dia) para sua remoção. Isso é difícil o suficiente para um tyro; um mago que também deve lutar contra o Vício tem uma tarefa quase impossível à sua frente.

A Penalidade Negra é uma desvantagem no valor de -3 pontos/nível. Um contrato com um demônio é uma qualidade (pág. MB100).

Expulsar

Especial; Resistível com Vontade

Envia um visitante extradimensional (por exemplo, um demônio) de volta ao seu plano de origem. Ela só pode ser operada por um operador em sua dimensão natal. Em um plano alienígena, você não poderia “expulsar-se” de volta para casa, mas um nativo daquele plano poderia expulsá-lo. Essa mágica não funcionará em uma criatura que já esteja em sua dimensão natal.

Resolva a tentativa de expulsar como uma Disputa Rápida: o nível de habilidade de Expulsar do operador contra a vontade do objetivo. Se o operador vencer, o objetivo retorna imediatamente ao seu plano inicial. Não pode retornar por um mês. Qualquer coisa que tenha trazido quando apareceu (por exemplo, armas) desaparecerá com ele. Outras coisas que podem estar carregando (por exemplo, vítimas gritando) ficam para trás.

Note que certas criaturas poderosas são resistentes ou até imunes à essa mágica.

Modificadores: +4 se o operador souber o “nome verdadeiro” da entidade; -5 se o operador não conhece o plano de origem do objetivo... e um extra de -1 se ele *acredita* que sabe de onde veio a criatura, mas está errado!

Tabela Negra de Falha Crítica

Após qualquer falha usando magia demoniacamente assistida, o Mestre rola 3d na tabela abaixo. Use esses resultados como diretrizes; improvise descontroladamente para personalizar o horror e transmitir a espinhosa incerteza da ajuda demoníaca. Uma falha nunca deve resultar no efeito pretendido do operador ou até mesmo realizá-lo acidentalmente.

Efeito da Falha

- 3 — A mágica parece funcionar, mas é apenas uma ilusão inútil.
- 4 — A mágica falha totalmente. Em outro lugar, o “choque de retorno” demoníaco faz algo terrível com algo que o operador valoriza; o nível de horror varia com o poder e a intenção da mágica.
- 5 — O operador perde um nível de Vontade.
- 6 — O operador perde um nível de Aparência de uma maneira apropriada para a mágica tentada. Um mágica Criar Fogo pode causar cicatrizes de queimadura desagradáveis, enquanto um mágica Loucura pode sutilmente desequilibrar as órbitas dos olhos do operador para um efeito selvagem de olhar fixo.
- 7 — A mágica é lançada em entes queridos, amigos, aliados, espectadores inocentes, ou o operador (nesta ordem) se a mágica for malévola; em inimigos se a mágica for benevolente.
- 8 — A mágica falha totalmente; o operador sofre 2 pontos de lesão e o ferimento infecciona imediatamente (ver *Infeção*, pág. MB444).
- 9 — O operador deve fazer uma Verificação de Pânico com uma penalidade de -5 enquanto visões horríveis dos infernos enchem suas órbitas.
- 10 — A mágica não faz nada, exceto encharcar a sala com um odor conspícuo de enxofre centrado no operador.
- 11 — A mágica produz o reverso do efeito pretendido.
- 12 — A mágica produziu o reverso do efeito pretendido, em um alvo aleatório amigável ou neutro.
- 13 — A mágica falha totalmente; o operador sofre 1 ponto de lesão quando seus braços explodem em furúnculos.
- 14 — A mágica falha totalmente; a sala se enche de insetos zumbindo saindo da boca do operador.
- 15 — A mágica cria Animais Daninhos (rato, barata gigante, tênia imensa) dentro do operador (estômago, garganta, etc.). Dependendo da natureza e localização dos animais, isso pode causar danos graves; um rato agitado nas vísceras causaria até 2d de dano diretamente aos órgãos vitais!
- 16 — A mágica murcha a mão do operador.
- 17 — A mágica falha totalmente; o operador envelhece 4d anos.
- 18 — A mágica falha totalmente e invoca um demônio diferente que tenta causar estragos (atacando o operador se ele ficar no caminho). O mago pode usar magia negra para lutar contra esse demônio; demônios lutarão alegremente entre si.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem que o objetivo custou. O custo mínimo de energia é 10. O operador não saberá com antecedência a quantidade de energia que a mágica exigirá, e poderá ficar inconsciente ou até se ferir ao operar Expulsar.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma mágica em dez escolas diferentes.

Item

Alguns artefatos “santos” ajudam a expulsar os demônios reais, e os itens dos planos natais das criaturas extradimensionais podem ajudar a compreendê-los e bani-los. Alguns rumores de amuletos usados por viajantes extraplanares que os ajudam a resistir à expulsão.



Morte Candente (MD)

Comum; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas do Fogo*, pág. 76.

Ressurreição (MD)

Comum

Como listada em *Mágicas de Cura*, pág. 94.

Aprisionar Espírito

Especial

Permite que o operador sele um contêiner ou câmara de modo que um espírito dentro não possa sair até a duração da mágica. Colocar o espírito na armadilha em primeiro lugar é uma questão separada; geralmente Comandar Espírito é requerido, mas qualquer truque pode ser igualmente efetivo.

O contêiner pode ser de qualquer tamanho, desde uma pequena garrafa até um prédio inteiro, mas deve estar totalmente fechado (ser à prova d'água é bom o suficiente), e o mago deve tocá-lo enquanto opera a mágica. O espírito não pode resistir à mágica, mas o custo de operação é diretamente proporcional ao seu poder. O custo total é igual ao ST+IQ do espírito, dividido por 5 para operar e por 10 para manter. É preciso um esforço verdadeiro

para conter um espírito poderoso! O operador é informado do custo de energia quando a mágica entra em vigor e gasta a energia então; se ele não puder arcar com o custo, o espírito não será afetado. Se o operador gastar metade do custo de energia, o espírito leva um segundo para sair da armadilha; isso é um mau negócio, mas às vezes comprar até um segundo é uma coisa que vale a pena fazer. Se vários espíritos ficarem presos em um único recipiente, adicione metade da ST e IQ dos outros ao ST e ao IQ completos do espírito mais poderoso antes de calcular o custo.

O espírito não pode danificar o recipiente ou afetar qualquer coisa fora dele, nem pode usar poderes de mudança de forma para ajudá-lo a escapar de qualquer maneira. Ele pode se comunicar com qualquer pessoa dentro de um metro ou mais do contêiner da maneira normal.

Duração: 5 minutos.

Custo: Espírito (ST+IQ) dividido por 5 para operar, por 10 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Aprisionar Alma e Espantar Espírito.

Repelir Espíritos

Área

Repele espíritos de uma área. A mágica resiste a tentativas de espíritos (assim como outros seres insubstanciais, como um Corpo Etéreo ou um objetivo de Visita Planar) de entrar ou permanecer nela. Cada espírito pode tentar entrar na área uma vez por hora, fazendo uma Disputa Normal entre sua Vontade e o NH efetivo do operador (cada estágio da Disputa dura um segundo). Uma vez dentro, o invasor resiste com sua vontade; o espírito é expulso da área em sua primeira falha.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 4 para operar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Expulsar e Espantar Espírito.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 100. (b) Qualquer área ou contêiner pode ser permanentemente repelente por 100 vezes o custo de operação.

Prender

Espírito (Tipo) (MD)

Comum; Resistível com IQ do espírito

Similar à Escravizar (pág. 141), mas para espíritos. Como Escravizar, esta permite contato mental com uma mudança de concentração. Há uma mágica Prender Espírito separada para cada mágica Comandar Espírito. O espírito pode interpretar suas ordens de forma criativa, conforme Comandar Espírito.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por 3 pontos de personagem usados para construir o espírito (custo mínimo 30).

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Comandar Espírito (o mesmo tipo) e Aprisionar Alma.

Item

Um espírito pode ficar preso a um item ou lugar. Espíritos presos servirão ao dono do item e não se dissiparão. *Custo de energia para criar:* 4 vezes o custo acima, dividido pela metade se o espírito estiver disposto.

Roubar (Atributo) (MD)

Comum; Resistível com atributo apropriado

Essa é na verdade quatro mágicas separadas. *Roubar Força* rouba ST

do objetivo, *Roubar Graça* rouba DX, *Roubar Sabedoria* rouba IQ e *Roubar Vigor* rouba HT. Cada mágica deve ser estudada separadamente, mas todas as quatro funcionam de forma idêntica.

A mágica transfere os atributos básicos numa base de nível-para-nível do objetivo para o operador (que deve ser um ser vivo e inteligente). O operador não pode diminuir o atributo do objetivo abaixo da média racial do objetivo (10 para um humano). Assim, um objetivo deve ter uma pontuação excepcional para essa mágica funcionar. As características secundárias são afetadas pela perda do atributo.

O operador *deve* tocar o objetivo e segurá-lo por todo o tempo de operação; nem pode fazer nada enquanto a mágica está sendo operada. O operador aumenta seu próprio atributo (qual se aplicar) como se ele tivesse gasto os pontos do personagem roubados do objetivo.

Exemplo: Rolfe, com um IQ 14, deseja roubar a sabedoria de uma vítima com IQ 13 (isso é legal; presume-se que qualquer personagem tenha conhecimento e experiências que expandiriam as capacidades de outro, mesmo que a pontuação seja menor). Se ele drena o objetivo para IQ 10, ele roubou 3 níveis de IQ, aumentando seu IQ para 17.

Duração: 1 dia; no final desse período, tanto o operador quanto o objetivo recuperam seus atributos normais.

Custo: 1 por ponto de personagem roubado (custo mínimo 10).

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3. Além disso, existem diferentes pré-requisitos para cada versão da mágica:

Mágica	Pré-requisitos
Roubar Força	Roubar Vitalidade e Debilidade
Roubar Graça	Roubar Vitalidade e Inabilidade
Roubar Sabedoria	Roubar Vitalidade e Tolice
Roubar Vigor	Roubar Energia e Fragilidade

Roubar Perícia (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Transfere uma perícia do objetivo para o operador. O operador deve tocar o objetivo e segurá-lo por todo o tempo de operação; nenhum personagem pode fazer nada por esse tempo. O resultado da luta (isto é, o teste de resistência) permanece desconhecido até que a transferência esteja

completa. O operador pode abortar sua operação a qualquer momento; a energia ainda é gasta.

O operador ganha a perícia como se tivesse gasto os pontos de personagem roubados do objetivo. Essa mágica pode ser usada para roubar mágicas.

Se a vítima tiver outras perícias baseadas na roubada, ele as reterá por completo, mas a perda de um pré-requisito causa uma penalidade de -2 no uso das perícias.

Exemplo: Severin deseja vender alguns ganhos ilícitos, mas falta muito no sentido de negócios. Para remediar isso, ele opera Roubar Perícia no primeiro comerciante de bazar que ele passa, levando sua perícia Comércio. O comerciante tem IQ 10, Perspicácia Comercial 2 e Comércio-15, tendo gasto 12 pontos em Comércio. Severin ganha Comércio como se tivesse gasto 12 pontos na perícia — com a IQ 14 de Severin, seu NH em Comércio agora é 17. Ele não ganha o benefício do Talento Perspicácia Comercial do comerciante.

Duração: 24 horas.

Custo: 1 por ponto de personagem roubado (custo mínimo de 10).

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Requisitar Perícia e Torpor.

Roubar

Juventude (MD)

Comum; Resistível com HT

Tome a juventude de outro. Para cada 10 pontos de energia colocados nesta mágica, o operador fica um ano mais jovem e o objetivo (que deve ser da mesma raça) fica dois anos mais velho. O objetivo deve estar disposto ou totalmente desamparado; o operador deve tocar o objetivo. Uma falha crítica desta mágica custa ao operador 1 ponto de IQ e ele envelhece 20 anos instantaneamente.

Duração: Permanente.

Custo: 10 a 30.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisito: Rejuvenescer, Envelhecer e Roubar Vitalidade.

Item

Cajado, varinha ou joia. O usuário e o item devem tocar a vítima. Utilizável apenas por magos. Este item só pode ser usado uma vez por ano, e apenas para roubar um ano de cada vez — então um item mantém um mago jovem, mas não mais. *Custo de energia para criar:* 8.000.



Roubar Beleza (MD)

Comum

Transfere a beleza do objetivo para o operador. O operador ganha um ou mais Níveis de Aparência (pág. MB21) enquanto o objetivo perde um número igual.

A beleza só pode ser roubada de alguém de melhor aparência do que o operador, e o operador não pode obter melhor aparência do que o nível de aparência inicial do objetivo. O objetivo deve ser da mesma espécie e sexo que o operador. Além disso, o objetivo deve estar disposto ou totalmente desamparado e deve ser tocado durante todo o tempo de operação. Uma falha crítica desta mágica torna instantaneamente o operador em Horrendo.

A critério do Mestre, esta mágica também pode ser usada para roubar o Carisma e a vantagem Voz Melodiosa. Pessoas com Carisma roubado simplesmente se tornam menos cintilantes; aqueles com vozes roubadas se tornam mudos. A falha crítica em qualquer uma dessas aplicações resulta em muidez para o operador!

Duração: 24 horas; no final deste período, tanto o operador quanto o objetivo recuperam sua aparência normal.

Custo: Igual à diferença de pontos entre as aparências original e final do participante (ou igual ao custo da vantagem roubada, no caso de Carisma ou Voz Melodiosa).

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Alterar Feições e Roubar Vitalidade.

Item

Cajado, varinha ou joia. O usuário e o item devem tocar a vítima. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Barreira Astral

Área

Nenhum espírito ou ser insubstancial pode atravessar os limites da barreira astral enquanto a mágica durar. Além disso, criaturas insubstanciais dentro de uma barreira astral não podem se tornar substanciais e vice-versa. Assim, um mágico não poderia operar Corpo Etéreo dentro da área de uma mágica, enquanto um fantasma seria incapaz de usar o Solidificar. Um fantasma já em um estado tangível não poderia se tornar insubstancial!

Duração: 10 minutos.

Custo: 4 para operar e 2 para manter se operada como uma mágica de área. 15 por 0,75 m³ se operada em um recipiente, e metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Convocar Espírito e Repelir Espíritos.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 600. (b) Qualquer área ou contêiner pode ser permanentemente encantado por 100 vezes o custo de operação. (c) Um contê-

iner de qualquer tamanho (de uma garrafa fechada a uma nave estelar) pode ser encantada por um custo de energia de 500 por 0,75 m³ ou fração. O recipiente deve pelo menos ser hermético quando totalmente fechado. Isso cria uma barreira astral móvel. Qualquer espírito persuadido a entrar no recinto (ou estiver nele quando a mágica é operada) será afetado pela mágica quando ele for fechado. Abrir o contêiner temporariamente suspende a mágica.

Lich (MD)

Encantamento

Esta mágica permite que o operador se torne um lich, um mago preservado na vida eterna com poderosa magia e alquimia. Ele mantém sua personalidade, conhecimento, IQ, perícias e mágicas, e todas as suas vantagens e desvantagens mentais (incluindo Aptidão Mágica), mas ganha as características físicas e sobrenaturais de um lich, conforme determinado pelo Mestre. Quanto mais poderoso esse pacote, maior o custo de energia.

Depois que o mestre determina o modelo de lich (e, portanto, o custo de energia), o mago opera essa mágica como qualquer outro encantamento, mas com ele mesmo como o objetivo. No final do encantamento, ele faz um teste contra o NH. Qualquer falha causa 6d de dano ao operador. Um sucesso prepara o corpo do mago para a próxima etapa.

Para completar a transformação, o pretenso lich deve beber um elixir alquímico de Lichdom. O elixir do Lichdom é preparado como qualquer outro elixir alquímico (pág. 210); requer \$13.500 em materiais e 50 semanas de fermentação. A predefinição é Alquimia-7. Qualquer um que não esteja atualmente sob os efeitos de uma mágica Lich que absorve um elixir de Lichdom é afetado como se ele tivesse bebido um elixir Morte (pág. 215). No entanto, um elixir Lichdom não pode ser neutralizado, mesmo com um antídoto alquímico. O elixir do Lichdom é proibido em todos os lugares, e os formulários para isso são quase impossíveis de encontrar; a maioria dos liches é obrigada a reinventá-lo do zero.

Quando um mago sob a mágica Lich bebe uma poção de Lichdom, ele deve fazer um teste de HT. Se ele tiver sucesso, ele morre, ressurgindo como um lich em 2d dias. Se ele falhar, ele simplesmente morre. Sorte, assim como as mágicas Bênção e Desejo, *podem* influenciar este teste de HT.

Esta também é uma mágica de Encantamento.

Custo de Energia Para Criar: Igual ao total de pontos do Lich em sua forma de morto-vivo, incluindo suas perícias pessoais e aquelas no modelo de Lich. Custa mais para um objetivo mais poderoso, porque há mais perícias para preservar. O custo mínimo é 100.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, IQ 13 ou superior, Encantamento, Aprisionar Alma e Zumbi.

Lich

105 pontos

Modificadores de Atributo: ST-1 [-10]; DX+2 [40]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Velocidade Básica+1 [20]; PV+3 [6]; PF+3 [9].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; RD 2 [10]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Sem sangue, sem cérebro, sem olhos, sem vitalidade, sem vida) [40]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15]; Resistência ao Vácuo [5].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Dependência (Mana; comum, constantemente) [-50]; Fragilidade (Quebradiço) [-15]; Fragilidade (Não Natural, Mitigado pela poção, mensalmente, -70%) [-15]; Disosmia [-5]; Magro [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Vulnerabilidade (Ataques por Contusão; x2) [-30].

Peculiaridades: Não pode flutuar; Assexuado. [-2]

Características: Afetados pelo pentagrama; Pode ser expulso usando a Fé Verdadeira; Crânio tem apenas 2 na RD total.

Modificadores de Perícias Raciais: +1 para Tanatologia [2].

Espectro (MD)

Encantamento; Resistível
com HT

Encanta um anel ou um amuleto que vai transformar o usuário em um espectro, um guardião morto-vivo sustentado por magia. Ele tenta afetar o usuário toda vez que é colocado. A mágica é Resistível normalmente por HT. Se o objetivo falha em resistir (ou escolhe não), ele “morre” e surge como um fantasma 24 horas depois.

O Mestre determina as habilidades exatas do espectro, mas os traços mentais são preservados de acordo com a mágica Lich. O espectro sempre tem uma Dependência (pág. MB130) pelo item do

Espectro (um item raro, requerido constantemente, por -150 pontos), e murcha e morre se for removido ou destruído. Este item *não é* Enfeitiçado; a vítima pode removê-lo e morrer se ele desejar. Apenas Remover Encantamento pode reverter a mágica Espectro sem dano.

Cada item Espectro pode sustentar um espectro de cada vez. Uma vez que um determinado item tenha produzido um espectro, ele não tem efeito sobre outros usuários até que seu espectro tenha sido destruído. A mágica Espectro não tem efeito sobre os mortos-vivos.

Com o dobro do custo de energia, o mago pode criar um item que torna o espectro seu servo morto-vivo. O espectro automaticamente ganha Reprogramável (pág. MB153) com o encantador como seu mestre além de sua Dependência, e *não* pode remover o próprio item Espectro.

Pela metade do custo, o mago pode criar um item que transforma o usuário em um tutor de mortos-vivos. Isso funciona exatamente como um item Espectro, exceto que o morto-vivo ganha Compulsão (Permanece no túmulo e o guarda; mata os sequestradores e retorne se forçadamente removido do túmulo) [-15].

Esta também é uma mágica de Encantamento.

Custo de Energia para Criar: 500.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, IQ 13 ou superior, Encantar, Interromper Envelhecimento e Aprisionar Alma.

Item

Um anel ou amuleto funerário, que não precisa ser ornamentado.

Espectro

233 pontos

Modificadores de Atributos: ST+5 [50]; HT+5 [50].

Modificadores de Características Secundárias: PV+5 [10].

Vantagens: Não Respira [20]; RD 4 [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Sinais Vitais, Sem Vida) [35]; Aptidão Mágica 1 [15]; Visão Noturna 9 [9]; Durabilidade Sobrenatural (Magias, Armas Mágicas) [150]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15].

Desvantagens: Aparência (Horrível) [-24]; Sanguinolência (12) [-10]; Insensível (12) [-5]; Dependência (Objeto Espectro; raro, constante) [-150]; Voz Irritante [-10]; Estigma Social (Morto) [-20]; Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal, Palidez) [-15]; Sem Recuperação (pode curar com Roubar HT) [-20].

Peculiaridades: Ama batalha; Assexuado. [-2]

Magias Raciais Inatas: Toque Mortal-15 [20]; Roubar Saúde-15 [20]; Corpo Etéreo-15 [20].

CAPÍTULO VINTE E UM

MÁGICAS SOBRE

PLANTAS

21

Willem olhou para o damasco que segurava com as duas mãos e sacudiu a cabeça lentamente. “Eu não entendo você, Stanislav. Por que desperdiçar-se no sertão dessa maneira, produzindo frutas gigantes? Você sabe que poderia facilmente ter um assento no Conselho.”

Stanislav sorriu indulgentemente. “Eu prefiro aqui, Willem, ajudar pessoas boas a cultivar melhor. Eu me enchi da política anos atrás, e não estou interessado em construir castelos no ar ou construir uma bola de fogo melhor. Muito melhor, penso eu, passar os dias em que sou dado ao descobrir os mistérios de um tomate perfeito.”

As mágicas desta escola detectam, modificam, controlam e comunicam com as plantas. Salvo indicação em contrário, as plantas objetivas não ganham poderes especiais.

Localizar Planta

Informação

Obtém a direção e a distância aproximada do crescimento de plantas mais próximo, ou de um tipo de planta específico. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Qualquer planta conhecida pode ser excluída se o operador mencioná-la antes de operar.

Custo: 2

Item

Uma varinha, cajado ou estatueta de madeira esculpida. *Custo de energia para criar: 50.*

Identificar Planta

Informação

Determina o tipo e espécie de qualquer planta. Também fornece informações básicas sobre ela (comestível, venenosa, etc). Uma operação bem-sucedida desta mágica concede um bônus de +3 ao NH da perícia Naturalista ou Medicina para determinar propriedades medicinais ou outras propriedades especiais da planta.

Custo: 2.

Pré-requisito: Localizar Planta.

Item

Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar: 200.*

Curar Planta

Área

Cura as plantas de doenças, parasitas e danos dentro de uma área. As plantas ainda devem estar vivas para a mágica funcionar.

Duração: Permanente.

Custo básico: 3. Árvores maiores que as mudas exigem um raio de pelo menos 3 metros.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Identificar Planta.

Item

Cajado. O item deve tocar a planta. *Custo de energia para criar: 400.*

Moldar Planta

Comum

Modela e da forma com as mãos a plantas e material vegetal. Concede um bônus de +2 à Carpintaria e Artista (Marcenaria), ou permite que o operador trabalhe sem quaisquer ferramentas com uma penalidade de -1 no NH. Útil para a construção de casas e móveis, reparação de escudos e equipamentos e remoção de obstáculos de madeira. Pode ser usada na arma de um inimigo em combate, causando 2d de dano a armas de madeira; veja *Golpes Visando a Arma do Oponente* (pág. MB400) para detalhes sobre danos em armas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter. Dobre o custo se o material não estiver mais vivo.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Identificar Planta.



Item

Luvas de material vegetal. *Custo de energia para criar: 500.*

Abençoar Plantas

Área

Faz com que as plantas dentro da área de efeito cresçam mais rápido e mais fortes pelo resto da estação de crescimento. O rendimento da cultura dentro da área de efeito é dobrado.

Duração: Uma safra ou estação de crescimento.

Custo básico: 1. Para serem afetadas, as plantas devem estar inteiramente dentro da área de efeito.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Curar Planta.

Item

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar: 500.*

Ocultar Rastros

Comum

Permite ao operador e até cinco outras criaturas do tamanho de um homem, ou a um operador a cavalo, passar por grama, vegetação rasteira ou floresta sem deixar nenhum sinal. Qualquer tentativa de rastreamento feita neste caminho terá uma penalidade de -8!

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar; 1 para manter.

Pré-requisito: Curar Planta.

Item

Manto de material vegetal. *Custo de energia para criar: 300.*

Crescimento de Plantas

Área

Faz o equivalente a um mês de crescimento em um minuto. As árvores mudam apenas ligeiramente, enquanto as ervas daninhas crescem tremendamente. Útil para jardinagem (depois de remover todas as ervas daninhas!) e sementes recém plantadas.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para operar; 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Curar Planta.

Item

Cajado ou varinha. *Custo de energia para criar: 300.*

Visão das Plantas

Comum

Veja através da vegetação para encontrar edifícios cobertos pela vegetação, inimigos à espreita, etc. O crescimento natural das plantas é transparente para o objetivo da magia. Crescimento de plantas mágicas, madeira morta e construções de madeira não são.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 30 segundos.

Custo: 1 por 10 metros de distância para operar (100 metros no máximo). Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Planta.

Item

Qualquer item. *Custo de energia para criar: 300.*

Nuvem de Pólen

Área; Resistível com HT

Uma nuvem de pólen preenche a área; qualquer um dentro dela começa a espirrar, lacrimejar e tossir. Todas as

vítimas sofrem uma penalidade -2 no DX enquanto estiverem na nuvem e 3d turnos depois.

A taxa de dissipação depende da área e da presença de vento; dentro de casa, geralmente dura até que a magia expire, mas ao ar livre em um dia de ventania pode durar apenas 10 segundos ou mais.

Duração: 5 minutos ou menos.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Moldar Planta.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar: 100.*

Secar Plantas

Área

Faz com que as plantas dentro da área afetada cresçam mais lentamente e mais fracamente durante o resto da estação de crescimento. O rendimento da cultura dentro da área é reduzido pela metade. Efeitos imediatos incluem perda de folhas, frutos e flores; os vegetais afetados se recuperam (parcialmente) nos dias seguintes.

Duração: Uma safra ou estação de crescimento.

Custo básico: 1. Para serem afetados, as plantas devem estar inteiramente dentro da área de efeito.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar: 500.*

Florescer

Área

Faz com que as plantas dentro da área de efeito desabrochem e deem frutos dentro da duração de uma hora da magia. Para ser afetada, toda a planta deve estar dentro da área de efeito. A planta permanece nesta condição por 24 horas, ao final do qual entra em sua fase de queda — folhas das árvores mudam de cor; flores e frutos caem, etc. A magia pode ser limitada a uma única planta, ou a um único tipo de planta, no momento da operação.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Ocultar

Área

Faz com que a vegetação local cresça rapidamente sobre quaisquer objetos na área, ocultando-os da inspeção casual. Qualquer um que esteja olhando para a área deve fazer uma Disputa Rápida (sua visão contra o NH do operador), para perceber objetos escondidos pelo crescimento que oculta. Objetos grandes podem ser camuflados em “colinas”, cultivando um tapete de grama ou musgo sobre eles.

Duração: 1 hora.

Custo básico: Em floresta ou selva (ou debaixo d'água), 1 para operar; em planícies ou savana, 2; na tundra, 3. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Item

Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar: 250.*

Alarme Florestal

Área

Como Rouxinol (pág. 167), mas só funciona em áreas com plantas.

Duração: 10 horas.

Custo básico: 1/2 (mínimo 2). Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Percepção do Perigo ou quatro mágicas sobre Plantas.

Item

Pode ser operada permanentemente em uma área de crescimento de plantas. *Custo de energia para criar: 100 por metro raio.*

Entrelaçamento

Área

Faz com que grama ou outras plantas no solo dentro da área cresçam e se tornem obstáculos (movimento reduzido para 1/2 do Deslocamento, -2 para esquivar), ou arbustos e árvores baixas para se transformarem em barreiras que devem ser removidas para passar. Trate essa barreira como uma parede de madeira de 7,5cm (pág. MB558) por metro de largura. Qualquer um na área quando a magia é operada pode se mover normalmente no próximo turno; somente se ele falhar ao sair, ele ficará preso.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para grama, 2 para arbustos e árvores. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Item

Uma área pode ser permanentemente “entrelaçada” a um custo de 20 por metro de raio para grama, ou 30 por metros de raio para árvores e arbustos.

Purificar a Terra**Área**

Como listada em *Mágicas da Terra*, pág. 54.

Criar Planta**Área**

Traz vegetação onde nada crescia antes. Se esta vegetação sobrevive depende da área.

Duração: Permanente.

Custo básico: 4 para gramíneas; 8 para arbustos; 15 para árvores.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Crescimento de Plantas.

Item

Cajado. Utilizável apenas por um mago. O item deve tocar a área onde as plantas serão criadas. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Pegadas Falsas**Comum; Resistível com Vontade**

O objetivo deixa rastros que parecem ser de algum animal ou outro ser. Alvos não desejosos resistem com Vontade. Uma Disputa Rápida entre o NH em Rastreamento de um rastreador e a perícia Naturalista do operador (ou seu NH com essa mágica, o que for menor) determina se o rastreador é enganado ou não.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Moldar Planta e Moldar Terra.

Item

Calçados. O item deve ter a imagem de um animal ou ser de quem as pegadas serão modificadas. *Custo de energia para criar:* 300.

Percepção de Planta**Comum; Resistível com Ocultar Rastros**

O objetivo vê e ouve detalhes minuciosos conhecidos pelas plantas ao seu redor — como perturbações causadas por criaturas que passam ou escondem-se. Isso concede um bônus de +4 no Rastreamento, um bônus de



+2 a todos os testes de Perceber e a capacidade de detectar a presença de criaturas invisíveis ou magicamente ocultas com um teste de Percepção normal. Funciona apenas em áreas com crescimento espesso de plantas (selvas, florestas, etc.); pode funcionar com metade do efeito (sem chance de perceber criaturas invisíveis ou magicamente ocultas) em terreno mais esparsos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Alarme Florestal e Ocultar Rastros.

Item

Cajado ou estatueta. *Custo de energia para criar:* 500.

Rejuvenescer Planta**Comum**

Faz com que uma planta morta, moribunda ou velha sofra uma súbita explosão de vida. Mesas (ou arcos longos!) brotam folhas, uma árvore frutífera envelhecida dá frutos mais uma vez, etc. Se a planta pode sustentar essa nova vitalidade depende de seu entorno imediato. Uma cadeira rejuvenescida morreria lentamente, a menos que suas pernas pudessem criar raízes em solo fértil, por exemplo.

Duração: Permanente.

Custo: 3.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Crescimento de Plantas.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 700.

Murchar Planta**Área; Resistível com HT**

Faz com que as plantas dentro da área murchem e morram. O operador pode optar por afetar apenas um tipo de planta, ou tudo, menos um tipo de planta, se desejar. Quaisquer plantas grandes ou inimigos vegetais animados devem receber uma pontuação HT com a qual resistir a esta mágica — veja Animar Planta.

Duração: Permanente.

Custo básico: 2.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Secar Planta.

Item

Cajado ou varinha de madeira morta. *Custo de energia para criar:* 200.

Atravessar Plantas**Comum**

Permite que o objetivo passe pela grama, vegetação rasteira, floresta pesada ou selva sem qualquer impedimento da vegetação. Ele pode viajar como se a terra estivesse aberta (taxas normais de deslocamento); plantas se afastam para deixá-lo passar e depois retomam sua posição anterior atrás dele.

A mágica dificulta o rastreamento, dando uma penalidade de -1 a -8, dependendo da espessura da vegetação local. Se usado contra Entrelaçamento, uma Disputa Rápida de mágicas deve ocorrer a cada segundo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Ocultar Rastros e Moldar Planta.

Item

Manto de material vegetal. *Custo de energia para criar:* 400.

Atravessar Madeira

Comum

Permite que o objetivo passe por madeira sólida (viva ou morta) como se fosse ar. Não abre uma passagem para que os outros possam seguir, nem revela o que está do outro lado... O objetivo deve prender a respiração, pois a mágica não fornece ar! Se a mágica terminar antes que o objetivo volte para o ar livre, ele ficará enterrado na madeira. Ele não é automaticamente prejudicado, mas sufocará (pág. MB437) se não puder escapar.

Duração: 1 segundo.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Atravessar Plantas.

Item

Manto de material vegetal. *Custo de energia para criar:* 500.

Controle de Planta

Comum; Resistível com Vontade

Controle as ações de um grande vegetal (qualquer tamanho) ou um grupo de pequenos, até cerca de 50 kg no total — útil somente se a planta puder se mover espontaneamente para começar. Concentração é necessária. Esta mágica não funcionará em um vegetal sapiente (IQ 6 ou superior). Note que esta mágica torna possível o uso de Cavalgar, Passageiro Interno, Posseção de Animais e mágicas similares em criaturas vegetais. Controle de Planta é resistida por Animar Planta.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Percepção de Planta.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 600 (controlará qualquer tipo de vegetal).

Madeira Essencial

Comum

Transforma qualquer madeira intacta na essência mágica da madeira. A Madeira Essencial é três vezes mais forte que a madeira normal, com três vezes os PV e a RD listados na pág. MB558 e três vezes a capacidade de suportar peso. É difícil queimá-la com chamas normais (Altamente Resistente, de acordo com a tabela na pág. MB430), mas uma vez acesa, queima três vezes mais tempo. Ela também queima mais, adicionando um ponto extra de dano a cada dado (isso aumentará o calor da Chama Essencial!). Objetos feitos de madeira podem ser transformados em objetos feitos de Madeira Essencial; plantas vivas, no entanto, não podem ser transformadas.

Duração: Permanente.

Custo: 8 por 0,75 m³.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Seis mágicas sobre Plantas.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 800 de energia.

Animar Planta

Comum

Como Animação (pág. 150), exceto que apenas uma planta viva pode ser animada. Uma planta animada ganha uma pontuação de HT igual a duas vezes a energia colocada na mágica. Note-se que as plantas lenhosas muitas vezes têm uma alta RD e fazem inimigos assustadores. Uma planta sapiente (IQ 6 ou superior) não pode ser animada.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. Metade disso para manter. Dobre o custo se a planta tiver que se levantar e andar (Deslocamento 4) com suas raízes!

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Sete mágicas sobre Plantas.

Forma de Planta

Especial

Assuma a forma de qualquer planta ou árvore natural entre 1/2 e cinco vezes o seu tamanho. A roupa desaparece, para reaparecer quando você recupera sua forma; grandes posses caem no chão, enquanto as pequenas (até o tamanho de uma pulseira ou varinha) podem permanecer embutidas em sua forma de planta.

O operador não pode se mover, atacar, etc., a menos que uma planta com essas habilidades exista no mundo do jogo e ele tome essa forma, ou a menos que Animar Planta seja operada em sua forma de planta. Um mágico em forma de planta não pode operar mágicas a menos que as conheça tão bem que possa operá-las sem fala ou gesto! Ele pode ouvir normalmente, mas não pode ver, exceto sentir luz e escuridão. Ele não pode falar.

Lesões tomadas em forma de planta são transportadas proporcionalmente. Isso significa, por exemplo, que uma flecha cravada em uma árvore é uma alfinetada para um homem; alguma flexibilidade do Mestre é requerida aqui! O tempo gasto em forma de planta conta automaticamente como “descanso”, a menos que a planta esteja sob ataque. No entanto, ele deve fazer um teste contra a IQ a cada hora que ele permanece em forma de planta. Um teste falho reduz temporariamente seu IQ em 1. Se a IQ cai para 5, ele fica preso na forma de planta, com a IQ da planta, até que alguém o liberte com Remover Maldição.

Duração: 1 hora.

Custo: 5 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e seis mágicas sobre Plantas.

Item

Cajado ou varinha. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Falar com Plantas

Comum

“Converse” com plantas de uma forma muito rudimentar (semi-telepaticamente; o mago deve falar em voz alta). Quanto mais antiga a planta, mais detalhada é a informação que pode ser obtida. Por exemplo, a grama só pode dizer que foi pisada recentemente (cerca de um dia), enquanto um carvalho antigo poderia lembrar detalhes de montarias, roupas, aromas... Vegetais sapientes podem manter conversas muito melhores.

Duração: 1 minuto. Cada minuto permite uma pergunta e resposta.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Percepção de Planta.

Item

Cajado. *Custo de energia para criar:* 750 para um item que falará com uma determinada espécie, 2.000 para um que falará com qualquer planta.

Metacaracterísticas de Plantas

Corpo de Madeira: Seu corpo é feito de madeira. Velocidade Básica-1 [-20]; ST de Levantamento +5 [15]; Garras Cegas [3]; RD 2 (semi-ablativa, -20%) [8]; Não Respira [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Homogêneo) [40]; Entorpecido [-20]; e Afetado por Mágicas sobre Plantas [0]. 76 pontos.

Corpo de Lodo: Seu corpo é feito de um lodo orgânico como algas ou mofo. Anfíbio [10]; Não Respira [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Homogêneo) [40]; Mau Cheiro [-10]; Voz Irritante [-10]; Invertebrado [-20]; Afetado por Mágicas sobre Plantas [0]. 60 pontos.

Chuva de Nozes

Área

Faz com que uma chuva de nozes caia dentro da área, saindo das árvores próximas como se de repente estivessem cheias de esquilos enlouquecidos. A torrente barulhenta se choca em capacetes, pica a pele nua e interfere no disparo de projéteis. Qualquer personagem na área sofre uma penalidade de -1 em qualquer tarefa que exija concentração ou teste de habilidade, incluindo combate e operação de mágicas. Há uma penalidade de *visibilidade* adicional de -1 por 8 metros de distância, aplicada a ataques de projéteis e testes de visão. O operador pode escolher excluir qualquer item da área dos efeitos da mágica, focalizando a “ira” da madeira nos inimigos.

Esta mágica só pode ser operada ao ar livre, em uma floresta. Não vai funcionar no auge do inverno, ou em bosques muito escassos. Dependendo das espécies de árvores, as nozes podem ser comestíveis.

Magos humanos raramente usam esta mágica (a maioria sente que está abaixo de sua dignidade), mas espécies silvestres e espíritos da natureza a usam para expulsar intrusos de suas florestas.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1/10 para operar. Mesmo custo para manter. Dobrando o custo, o operador pode dobrar o efeito da mágica (-2 de penalidade no NH e visibilidade -1 por 4 metros), se o Mestre concordar que as florestas são suficientemente densas e selvagens.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos seis mágicas sobre Plantas, incluindo Moldar Planta.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 500.

Enclausuramento Arbóreo

Comum; Resistível com HT

Semelhante à Soterramento, exceto que uma árvore, em vez da terra, confina o objetivo. O objetivo é imediatamente engolido pela árvore mais próxima o suficiente para contê-lo. Ele permanece em animação suspensa (como Animação Suspensa, pág. 94) em uma minúscula câmara cilíndrica dentro da árvore, até ser resgatado cortando a árvore ou cancelando a mágica.

Um mago que opera Enclausuramento Arbóreo em si mesmo pode optar por ficar acordado, mas isso não é sábio a menos que ele possa criar ar!

Modificadores: Aplique os Modificadores de Longa Distância (pág. 14) para a distância do objetivo até a árvore mais próxima, grande o suficiente para segurá-lo.

Duração: Indefinida.

Custo: 8 para operar. 5 para reverter um Enclausuramento Arbóreo.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Atravessar Madeira.

Item

Varinha ou cajado. O item deve ser de madeira e funciona apenas com árvores dessa madeira. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. **Custo de energia para criar:** 1.000.

Forma de Planta em Outro (MD)

Especial; Resistível com Vontade

Como Forma de Planta, mas utilizável em outros. Apenas o operador ou a mágica Remover Maldição pode terminar a mágica. A perda de IQ logo transformará o objetivo em um verdadeiro vegetal!

Duração: 1 hora.

Custo: 5 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Forma de Planta.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. **Custo de energia para criar:** 3.000.

Corpo de Madeira

Comum; Resistível com HT

O objetivo torna-se uma estátua de madeira animada, concedendo-lhe temporariamente a metacaracterística Corpo de Madeira (veja quadro). Roupas (até 3 kg) também se tornam madeira, mas perdem qualquer poder mágico que elas possam ter. Ele ainda pode falar, operar mágicas, etc. Um objetivo sob os efeitos do Corpo de Madeira também pode se fundir em objetos de madeira como se ele tivesse a vantagem Interposição (Madeira) (pág. MB66).

Duração: 1 minuto. A mágica expira se o objetivo perder a consciência.

Custo: 7 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Forma de Planta.

Item

Cajado, varinha ou joia. Só afeta o usuário. **Custo de energia para criar:** 1.300.

Corpo de Lodo

Comum; Resistível com HT

O equivalente aquático do Corpo de Madeira. O objetivo se torna uma massa animada de lodo verde — algas, espuma de lago e outros restos de comida que você pode encontrar em um pântano — temporariamente concedendo a ele a metacaracterística Corpo de Lodo (veja caixa). Roupas (até 3 kg) também são transformadas, mas perdem qualquer poder mágico que elas possam ter.

Duração: 1 minuto. A mágica expira se o objetivo perder a consciência.

Custo: 6 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Forma de Planta e Moldar Água.

Item

Cajado, varinha ou joia. Só afeta o usuário. **Custo de energia para criar:** 1.300.

CAPÍTULO VINTE E DOIS

MÁGICAS DE

PROTEÇÃO E AVISO

Os olhos de Patrick se abriram no escuro; o formigamento de sua proteção improvisada zumbiu em sua mente. O mais silenciosamente que pôde, ele rolou para dentro do pequeno espaço que havia deixado entre a cama e a parede e caiu no chão. Lá, debaixo da cama, ele tentou se concentrar em pequenos e silenciosos pensamentos enquanto três pares de pés se aproximavam de fininho.

“Ele não está aqui”, a voz de Boz sussurrou suavemente.

Patrick não conseguiu distinguir a conversa sussurrada entre os três garotos mais velhos e quase gritou de surpresa quando começaram a bater vigorosamente na cama. Talvez eles quisessem ter certeza de que ele não havia colocado um encantamento sobre si mesmo antes de ir dormir. Ele se encolheu, ouvindo as pancadas acima de sua cabeça e tentando não pensar no que teria acontecido se ele não tivesse aprendido a colocar uma proteção na porta antes que Boz decidisse que não ia com a cara dele.

A Escola de Proteção e Aviso é uma segunda especialidade comum para magos. É uma escola particularmente acessível; a maioria de suas mágicas tem poucos pré-requisitos. Além disso, um mago sábio é um mago com um plano de contingência.

Percepção do Perigo

Informação

Diz ao operador se há algum perigo imediato por perto; também detecta um perigo distante se ele estiver prestes a se aproximar e atacar! Descreve a natureza do perigo que está a cerca de 1 minuto de distância; se houver algum perigo em 5 minutos, a mágica produz um presságio, mas não dá detalhes (exceto, talvez, no caso de um sucesso decisivo).

Custo: 3.

Pré-requisito: Percepção de Inimigos ou a vantagem Noção do Perigo.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar: 400.*

Detecção de Veneno

Área; Informação

Revela a presença de toxinas e concede um bônus de +2 em qualquer teste subsequente de Venenefício para identificar o(s) agente(s) exato(s). O operador pode excluir qualquer tipo de veneno que deseje ao operar (para procurar especificamente agentes nervosos, por exemplo, ou excluir venenos “benignos” como o álcool).

Esta também é uma mágica de Cura.

Custo Básico: 2.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Percepção do Perigo ou Testar Alimento.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar: 250.*

Tranca Mágica

Comum; Resiste à mágica Chave-Mestra

Tranca uma porta magicamente. A porta não se abrirá enquanto a mágica não for removida (tanto uma Contra-mágica, como uma Chave-Mestra se contrapõem a ela), ou a própria porta for destruída.

Duração: 6 horas.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1.

Item

Uma chave de ouro que deve tocar a porta. *Custo de energia para criar: 200.*

Bloquear

Bloqueio

Uma versão instantânea da magia Escudo — adiciona ao BD do objetivo um único teste de defesa. Esta mágica não é cumulativa com os efeitos de Escudo — use o maior valor.

Custo: 1 por ponto de BD (máximo de 5).

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.



Robustez

Bloqueio

Uma versão instantânea da magia Armadura — aumenta a Resistência a Dano do objetivo em um ataque. Esta mágica não é cumulativa com Armadura — somente a magia mais forte se aplica. Lembre-se de que apenas uma magia de Bloqueio pode ser operada em um turno. Um mago não pode seguir um Braço de Ferro falho com uma magia Robustez, por exemplo.

Custo: 1 por ponto de RD (máximo de 5).

Pré-requisito: Bloquear.

Sentinela

Área

Quando operada em torno de uma área, esta mágica avisa o operador sobre qualquer pessoa ou coisa que cruze com intenção hostil. Se o operador está dormindo, ele acorda instantaneamente sem ficar atordoado. A magia não é destruída se for disparada; dura até a sua expiração natural.

Duração: 10 horas.

Custo básico: 1 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Percepção do Perigo.

Item

Pode ser operada em uma área de piso ou solo ou em um tapete. **Custo de energia para criar:** 200 por metro de raio.

Proteger Animal

Área

Como listada em *Mágicas sobre Animais*, pág. 32.

Rouxinol

Área

Faz uma porta ou seção do piso “barulhenta”. Uma porta range alto quando aberta; um pedaço de terra fica cheio de galhos quando alguém passa por cima dele; um guincho de piso, etc. Isto automaticamente alerta ou acorda o operador se ele estiver dentro da faixa de audição, e provavelmente alerta outros próximos também (faça um teste de IQ se houver outro ruído ao redor).

Duração: 10 horas.

Custo básico: 2 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Percepção do Perigo.

Item

Pode ser operada em uma área de piso ou solo ou em um tapete. **Custo de energia para criar:** 100 por metro de raio.

Percepção de Observação

Área

Alerta o operador se alguém ou alguma coisa espiar ou observar a área objetivo, por meios mágicos ou não. Uma Disputa Rápida é feita entre a IQ do espião ou o NH efetivo do operador da magia de Informação (Rastrear, Localizador, Bola de Cristal, qualquer uma das mágicas “Perceber”...) e o NH efetivo do operador da magia Percepção de Observação; se o operador vencer, ele se torna ciente de que a área objetivo está sendo observada. Um sucesso decisivo (na Disputa) pode dar ao operador uma ideia de quem ou o que está fazendo a espionagem ou a observação.

Se o operador tentar então procurar o espião, a margem de sucesso da disputa de Percepção de Observação pode ser adicionada como um bônus para o teste de Localizador, até um máximo de +5 (efetivamente neutralizando a penalidade de -5 por não ter nada associado com a pessoa procurada). Outro curso de ação possível é operar Contramágica na magia espiã; penalidade de distância não se aplica, mas a penalidade de -5 para o objetivo ausente sim.

Percepção de Observação também pode ser operada em um ser; nesse caso, o operador pode optar por fazer com que a magia ative o objetivo quando for detectada a interceptação.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1 para operar. Metade disso para manter. Quando operada em um ser, o custo é 3.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Percepção do Perigo ou Resguardar.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias. **Custo de energia para criar:** 300. (b) Joias ou roupas. Sempre ativo. Só afeta o usuário. **Custo de energia para criar:** 1.500.

Escudo

Comum

Opera um escudo invisível de força mágica que se move para proteger o objetivo de ataques frontais. O bônus de defesa concedido por esta mágica é cumulativo com aquele de um escudo real, mas esta mágica não permite que um objetivo sem um escudo bloqueie. O bônus de defesa concedido por Escudo não é acumulável com qualquer concedido por Bloquear (pág. 166).

Duração: 1 minuto.

Custo: Duas vezes o Bônus de Defesa dado ao objetivo, até um BD máximo de 4 (custo 8). Metade disso para manter.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2.

Item

Nenhum com esta mágica — mas o encantamento de armadura chamado Desviar (pág. 67) pode aumentar seu Bônus de Defesa de 1 a 5 pontos.

Armadura

Comum

Acrescenta à Resistência a Dano de um objetivo vivo. A RD dessa magia é tratada para todos os propósitos, como DR de armadura, e é cumulativo com aquela da armadura real.

Duração: 1 minuto.

Custo: Duas vezes a Resistência a Dano dada ao objetivo, a uma RD máxima de 5 (custo 10). Metade disso para manter.

Pré-requisito: Escudo.

Item

Nenhum com esta mágica — mas o encanto de armadura chamado Fortificar (pág. 66) pode aumentar de 1 a 5 pontos a Resistência a Dano da sua armadura.

Girar Lâmina

Bloqueio

Faz uma lâmina penetrante virar na mão do seu portador, causando apenas dano por contusão em vez de corte. Isso também não desprepara a arma. Boa somente contra ataques de lâmina — é inútil contra uma lança, clava ou os dentes e garras de um animal. Esta mágica não conta como uma defesa ativa em si; pode ser combinada com Aparar, Bloqueio ou Esquiva normal.

Se o operador não for o atacante, aplique modificadores de distância regulares entre o operador e o atacante.

Custo: 1.

Pré-requisito: Aporte ou Espasmo.

Item

Uma pulseira ou outra peça de adorno de braço. **Custo de energia para criar:** 300.

Gira-Lâmina

Comum

Uma versão contínua de Girar Lâmina — todas as lâminas que atacam o objetivo são viradas, causando apenas um dano por contusão e se tornando despreparadas. Para cada ataque de lâmina, gere uma Disputa Rápida entre a DX do usuário e o NH efetivo do operador para ver qual deles vence. Útil apenas contra ataques de lâmina, como em Girar Lâmina.

Note que, ao contrário de Girar Lâmina, a magia é operada sobre aquele que está sendo atacado e não sobre o atacante.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2. O mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Escudo ou Girar Lâmina.

Item

Varinha, cajado, joias, arma ou armadura. *Custo de energia para criar:* 300.

Guarda-Chuva

Comum

Como listada em *Mágicas da Água*, pág. 185.

Desviar Projétil

Bloqueio

Como listada em *Mágicas de Deslocamento*, pág. 143

Escudo Antiprojéteis

Comum

Afasta qualquer projétil sem causar danos pela menor fração necessária para garantir que eles perdem o objetivo; o efeito do jogo é que o projétil continua em linha reta além do objetivo. Funciona em todos os tipos de projéteis — flechas, balas, pedras caindo, mágicas de projéteis, estilhaços, tortas de creme — tudo. O Mestre deve esconder a existência da magia dos inimigos do operador o maior tempo possível, dizendo que eles perderam!

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Aporte ou Escudo.

Item

Varinha, cajado, arma ou armadura. *Custo de energia para criar:* 400.

Apanhar Projétil

Bloqueio

O operador pega um projétil prestes a atingi-lo. Esta magia é operada

com um modificador, dependendo da natureza do projétil capturado. Considerada um Aparar pelo operador para fins de combate. O projétil está despreparado quando apanhado. Para pegar uma magia de projétil, use Apanhar Mágica.

<i>Tipo de Projétil</i>	<i>Penalidade</i>
Armas de arremesso grandes (machados, lanças, etc.)	+4
Facas de arremesso	+2
Flechas	0
Dardos de zarabatana, virotes	-5
Balas, projéteis supersônicos	Impossível

Custo: 2.

Pré-requisito: Desviar Projétil.

Item

Luva. *Custo de energia para criar:* 300.

Reverter Projéteis

Comum

Retorna qualquer ataque à distância (incluindo mágicas de projétil) contra o atacante. Se o teste de “acertar” do atacante for bem sucedido, ele acerta em si mesmo — se não, ele vê o projétil voar de volta para ele e errar. O efeito do jogo é como se o projétil tivesse saltado diretamente do objetivo da magia para o atacante.

Duração: 1 minuto.

Custo: 7 para operar. 3 para manter.

Pré-requisito: Escudo Antiprojéteis ou Domo de Força.

Item

Varinha, cajado, arma ou armadura. *Custo de energia para criar:* 600.

Devolver Projétil

Bloqueio

Faz com que um projétil (incluindo mágicas) antes de acertar o objetivo, volte ao atacante. Se o ataque do atacante for bem sucedido, ele acerta em si mesmo — se não, ele vê o projétil voar de volta para ele e errar. Considerada um Aparar (pelo operador) para fins de combate. Aplicar modificadores de distância normais se o operador não for o objetivo.

Custo: 2.

Pré-requisito: Apanhar Projétil.

Item

Joias, arma ou escudo. *Custo de energia para criar:* 400.

Refletir Olhar (MD)

Bloqueio; Resiste a ataques visuais

Resiste a um ataque visual (inclui Olhar de Relâmpago, Fascinar e qualquer poder que exija contato visual) prestes a atingir o objetivo. Se bem sucedido, o ataque visual é refletido para longe do objetivo; um sucesso de 10 ou mais, ou um sucesso decisivo, reflete o olhar de volta para o atacante. Se falhar, o ataque visual afeta o objetivo normalmente. Considere um Aparar pelo operador para fins de combate. Aplique modificadores de distância Normais se o operador não for o objetivo.

Custo: 2.

Pré-requisito: Espelho.

Item

Joias. *Custo de energia para criar:* 600; deve incluir um pequeno espelho.

Neblina Mística

Área

Produz uma névoa densa e opalescente que confunde a entrada de qualquer pessoa; figuras a mais de 2 metros de distância não podem ser vistas, exceto por Visão de Magia. Aqueles que estavam dentro dela quando foi operada são imunes aos seus efeitos; eles podem sentir isso como um brilho cintilante, mas não afetará sua visão ou os confundirá. Outros devem fazer um teste contra (IQ+Resistência à Magia) a cada segundo, ou usar Visão de Magia, para evitar perder o caminho e caminhar em direções aleatoriamente escolhidas, a menos que tenham um guia. Senso de Direção evita esse problema.

Uma Verificação de Pânico também é requerida de intrusos que entram pela primeira vez na névoa, e novamente a cada 5 minutos. Qualquer um que falhar na primeira Verificação de Pânico ficará muito relutante em entrar! Animais perigosos simplesmente evitam a névoa, mas sofrem os efeitos normais se, por algum motivo, precisarem penetrá-la.

Aqueles “nativos” da névoa têm +1 em suas jogadas de defesa quando atacados por intrusos, e os intrusos têm -1 para suas próprias jogadas de defesa contra “nativos”.

Esta magia é uma excelente defesa para um grupo acampando em território perigoso. O operador deve operar Neblina Mística em uma área centrada em si mesmo. Quanto maior a área que ele pode cobrir, melhor!

Duração: 10 horas.

Custo básico: 1. O custo para manter é o mesmo.

Tempo de operação: 5 minutos.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Sentinela ou Escudo.

Item

(a) Amuleto que mantém o usuário imune aos efeitos da Neblina Mística. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Há rumores de que há um objeto que cria uma Neblina Mística permanente, controlável de alguma forma, mas nada mais é conhecido no momento.

Sombrear

Comum

Fornecer sombra para o objetivo. Isso evita queimaduras solares e proporciona algum alívio do calor (reduzindo a temperatura efetiva em torno do item em 12° C, se a luz quente for uma fonte significativa de calor). O efeito é o de um guarda-sol invisível.

Esta também é uma magia de Luz e Trevas.

Duração: 1 hora.
Custo: 1 para operar. Metade disso para manter.
Tempo de operação: 10 segundos.
Pré-requisito: Luz Contínua ou Escudo.

Item

Cajado ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 100.

Imunidade a Veneno

Comum

Como listada em *Mágicas de Cura*, pág. 91.

Imunidade à Doenças

Comum

Como listada em *Mágicas de Cura*, pág. 90.

Imunidade ao Som

Comum

Como listada em *Mágicas de Som*, pág. 173.

Imunidade à Água

Comum

Como listada em *Mágicas da Água*, pág. 186.

Imunidade a Relâmpagos

Comum

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 196.

Tepidez

Comum

Como listada em *Mágicas do Fogo*, pág. 74.

Frescor

Comum

Como listada em *Mágicas da Água*, pág. 187.

Braço de Ferro

Bloqueio

Pare um golpe com apenas um braço. Se a magia for bem sucedida, o braço se torna mais duro que o ferro, momentaneamente — e automaticamente desvia a arma atacante sem causar dano ao operador. Se a magia falhar, o mago simplesmente estará aparando com o braço! Esta magia não pode impedir nenhum ataque que uma espada não poderia aparar, e é considerada um aparar para fins de combate.

Custo: 1.
Pré-requisitos: Imunidade à Dor e DX 11 ou superior.

Item

Uma pulseira ou outro item usado no braço. *Custo de energia para criar:* 600.

Domo Climático

Área

Cria uma cúpula brilhante que repele o mau tempo de todos os tipos (incluindo a magia Furacão, cinzas vulcânicas e chuvas de sapos, bem como insetos voadores!). Inundações, deslizamentos de terra e catástrofes similares destroem a cúpula. Dentro da cúpula, o ar permanece fresco e a temperatura permanece confortável para o operador.

Esta também é uma magia do Clima.

Duração: 6 horas.
Custo básico: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos duas mágicas de cada um dos quatro elementos.

Domo Atmosférico

Área

Cria uma cúpula brilhante seletivamente permeável aos gases. Ele pode expulsar os gases especificados ou atraí-los. Quando a cúpula é criada, o operador define uma composição atmosférica alvo; quando o nível alvo para cada gás componente é atingido, a cúpula cessa de agir nesse gás até que as condições dentro da cúpula mudem. A composição selecionada pelo operador especifica tanto as proporções quanto a pressão total; essa magia pode ser usada para alterar a composição do ar dentro da cúpula ou sua pressão em relação à área circundante, ou ambos. Um Domo Atmosférico não pode criar gás onde não exista nenhum; se não houver oxigênio na atmosfera de um planeta, um domo ajustado para acumular oxigênio permanecerá vazio.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 6 horas.
Custo básico: 4 para operar. Metade disso para manter.
Pré-requisitos: Purificar o Ar e Domo Climático.

Imunidade à Pressão

Comum

Protege o objetivo contra os efeitos de pressões mais altas ou mais baixas que sua pressão nativa, fornecendo o equivalente à Resistência à Pressão (pág. MB84) ou Resistência ao Vácuo (pág. MB84). O operador deve selecionar a vantagem que a magia concede e em que nível no momento da operação.

Essa magia é mais apropriada em cenários de paradigmas científicos; se o espaço entre os planetas é preenchido com ar comum e o fundo do oceano é muito parecido com o fundo de um rio, não há muito uso para esta magia.

Imunidade à Pressão não permite que o objetivo respire nos ambientes que permitem a ele sobreviver; Respirar Água ou Prender a Respiração podem ser úteis nessas situações.



Duração: 1 minuto.

Custo: Varia com a vantagem conferida.

Vantagem	Custo de Energia
Resistência à Pressão 1	2 para operar; 1 para manter
Resistência à Pressão 2	3 para operar; 2 para manter
Resistência à Pressão 3	5 para operar; 3 para manter
Resistência ao Vácuo	3 para operar; 2 para manter

Pré-requisito: Domo Climático.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 900.

Imunidade à Radiação

Comum

Como listada em *Mágicas Tecnológicas*, pág. 182.

Imunidade a Ácido

Comum

Como listada em *Mágicas da Água*, pág. 190.

Liberdade

Comum

Como listada em *Mágicas de Deslocamento*, pág. 148.

Escudo Antiteleporte

Área

Qualquer tentativa de Teleporte (ou Translocação) para dentro ou para fora da área de efeito terá uma penalidade de -5 no NH. Tentativas fracassadas de se teleportar têm os efeitos normais. Tentativas fracassadas de se teleportar deixam o operador onde ele começou,

fisicamente atordoado e tendo gasto toda a energia para a tentativa! Dobrar o custo de energia aumenta a penalidade para -10; triplicando aumenta a penalidade para -15!

Esta mágica funciona contra Teleporte, Viagem no Tempo, Viagem Planar, Translocação Temporal e todas as suas variações.

Esta também é uma mágica de Portal.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/3 para operar (raio mínimo de 3 metros). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Sentinela e Escudo Antimágica ou Teleporte.

Item

Pode ser operada em uma área de piso ou solo, ou em um tapete ou item similar. *Custo de energia para criar:* 50 por metro de raio.

Domo de Força

Área

Como Domo Climático, mas Domo de Força repele qualquer força física ou magia de projétil. Nada pode entrar, exceto a luz, e apenas a luz suficiente para enxergar (o interior está sempre no crepúsculo). Da mesma forma, nada pode deixar o Domo de Força exceto a luz — e nem mesmo isso, se o operador quiser. No entanto, magia, criaturas e itens mágicos passam pelo Domo de Força como se ele não existisse.

Uma vez operada, Domo de Força leva um segundo completo para se formar; qualquer pessoa dentro da área do Domo no momento em que é operada tem um turno para sair.

Duração: 10 minutos.

Custo básico: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Domo Climático e Aporte.

Muralha de Força

Comum

Cria uma barreira cintilante, que forças físicas e mágicas de projéteis não podem atravessar. Apenas mágicas leves e não-projéteis podem passar. O Muralha de Força tem quatro metros de altura. Muralhas mais altas são possíveis a um custo de energia proporcionalmente aumentado (dobrado para o dobro da altura, etc).

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 por metro de comprimento operado. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Domo de Força.

Item

(a) Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Uma Muralha de Força pode tornar-se permanente a um custo de energia de 100 vezes o normal.

Domo Absoluto

Área

Protege contra ataques físicos e mágicos; tem o efeito de uma combinação de Domo de Força e Pentagrama. No entanto, criaturas não podem ser convocadas dentro dele e não há marcação para apagar. Só pode ser removido por Anular Mágica ou Contramágica. Resiste a qualquer tentativa de espionar com magia. Como o Domo de Força, um Domo Absoluto demora um segundo para se formar uma vez operado.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 6 para operar. 4 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Domo de Força e Escudo Antimágica.

Muralha Absoluta

Comum; Resiste às mágicas invasoras

Como Muralha de Força, mas protege contra ataques físicos e mágicos; tem o efeito de uma combinação entre Muralha de Força e Muralha Mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 por metro de comprimento. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Domo Absoluto e Muralha Mágica.

Item

(a) Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Uma Muralha Absoluta pode tornar-se permanente a um custo de energia de 100 vezes o normal.

CAPÍTULO VINTE E TRÊS

MÁGICAS DE SOM

Algumas pessoas descobrem seus talentos mais cedo, e uma criancinha de macacão verde parecia inclinada a aproveitar ao máximo uma aptidão para gritar. Seus gemidos penetrantes martelam como uma broca nas têmporas de Sheila.

“Um segundo, ok?”, Ela disse para suas amigas, e rapidamente operou uma fraca Abafador de Bel.. Enquanto ela falava a última sílaba, o grito da criança parou como uma TV sendo desligada. Sua boca continuou trabalhando por alguns segundos antes que a ausência de barulho a assustasse, e ele parou com a birra.

Sheila suspirou com satisfação e recostou-se em seu assento.

Para qualquer magia que produza som, o “objetivo” é o ponto de onde vem o som.

Som

Comum

Produz qualquer tipo de som sem sentido que o operador queira — o zumbido de um inseto, o murmúrio de vozes distantes, o ruído de algo caindo, ou algo similar. A magia não pode produzir ruído *alto*. Não exige concentração depois de operada a magia.

Duração e custo: 1 para criar 5 segundos de som; 2 para criar um som que dure por um minuto completo; 1 por minuto para manter.

Item

Qualquer. Continuamente produz o som específico (embora Conexão seja usada com frequência para ligá-la e desligá-la). *Custo de energia para criar:* 50.

Audição Aguçada

Como listada em *Mágicas de Controle da Mente*, pág. 133.

Silêncio

Área

Cria uma área de quietude. Ninguém na área consegue ouvir nada, e nada que aconteça lá produzirá qualquer som. É a área que fica afetada e não as pessoas dentro dela; qualquer

um que saia poderá falar. Observe que uma área de Silêncio impedirá que mágicas faladas funcionem!

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Som.

Item

Uma área pode ser permanentemente silenciada; a magia está no piso ou no chão e será quebrado se essa área for destruída. Ou um tapete grande pode ser encantado para uma área silenciosa portátil. *Custo de energia para criar:* 80 por metro de raio, mas apenas uma magia é necessária para toda a área.

Visão Sonora

Comum

Permite que o objetivo veja através do, como um morcego ou um golfinho, como se tivesse a vantagem Sentido de Monitoramento (Sonar) (pág. MB87). As mágicas Silêncio e Muralha de Silêncio são equivalentes a Trevas ao objetivo, enquanto alguém usando Quietude ou Furtividade Mágica será efetivamente invisível para Visão Sonora. O objetivo ainda pode ver com sua visão normal, se ele quiser e se houver luz para fazê-lo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Audição Aguçada ou a vantagem Audição Aguçada.

Item

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Estrondo

Comum

Produz um único som estrepitoso, como uma explosão, ou um trovão. O “objetivo” é o ponto quer o operador escolhe como centro da magia. Em espaço aberto, qualquer um que esteja a 3 metros desse ponto precisa ser bem sucedido num teste de HT para não ficar surdo; qualquer um que tenha sido ensurdecido precisará fazer um teste de HT por hora até se recuperar. Numa área fechada — com menos de 10 metros em qualquer dimensão — a distância deve ser aumentada para 6 metros! O operador também faz um teste contra HT+2.

Custo: 2.

Pré-requisito: Som.

Item

Luvas, cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.



Vozes

Comum

Produz um som significativo — vozes, música, etc. — de volume normal de fala. Requer concentração constante da parte do operador.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Som.

Item

Qualquer. O item repete um único ditado repetidamente (a menos que seja limitado por Conexão). *Custo de energia para criar:* 20 por palavra.

Deturpar

Comum Resistível com Vontade

O objetivo (um ser vivo) não pode mais emitir sons significativos; sai completamente truncado. Esta mágica pode fazer com que um mágico adversário fique sem poder!

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Vozes.

Item

(a) Vestuário ou joias; afeta apenas o usuário. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Imitar Voz

Comum; Resistível com HT

Altera a voz do objetivo para imitar com precisão a de um outro ser conhecido do operador (incluindo inflexões especiais e sotaque). Recriar uma voz familiar da memória terá uma penalidade de -2 no NH; -3 ou mais se o operador tiver ouvido a voz apenas algumas vezes ou há muito tempo (Memória Eidética ou Fotográfica é útil aqui). Para determinar se alguém familiarizado com a voz do ser imitado é enganado ou não, gere uma Disputa Rápida entre a mágica e a IQ do ouvinte quando ele o ouve pela primeira vez.

Modificadores: +2 para conhecidos íntimos do ser imitado; -2 para ouvintes que não estão esperando truques ou não estão prestando muita atenção.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Vozes.

Muralha de Silêncio

Área

Envolve a área afetada com uma parede que o som não passa. Aqueles que estão dentro dela não podem ouvir sons externos ou serem ouvidos pelos que estão do lado de fora. A operação de mágicas faladas não é afetada.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisito: Silêncio.

Item

Igual ao do Silêncio, mas o custo é de 100 por metro de raio.

Quietude

Comum; Resistível com Vontade

O objetivo (um objeto ou ser vivo) não pode fazer nenhum som, acidentalmente ou de propósito. Adicione um bônus de 3 ao NH de Furtividade do objetivo sempre que um teste for necessário ou subtraia 5 do teste de Audição de qualquer pessoa que esteja ouvindo o objetivo. Esta mágica pode silenciar um bruxo inimigo em batalha!

Duração: 10 segundos se o objetivo tentou resistir, 1 minuto caso contrário.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Silêncio.

Item

Vestuário ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Furtividade Mágica

Comum

O objetivo pode se mover silenciosamente, respirar sem som, etc., mas ainda pode falar quando necessário. Outros benefícios são iguais à Quietude.

Duração: 1 minuto.

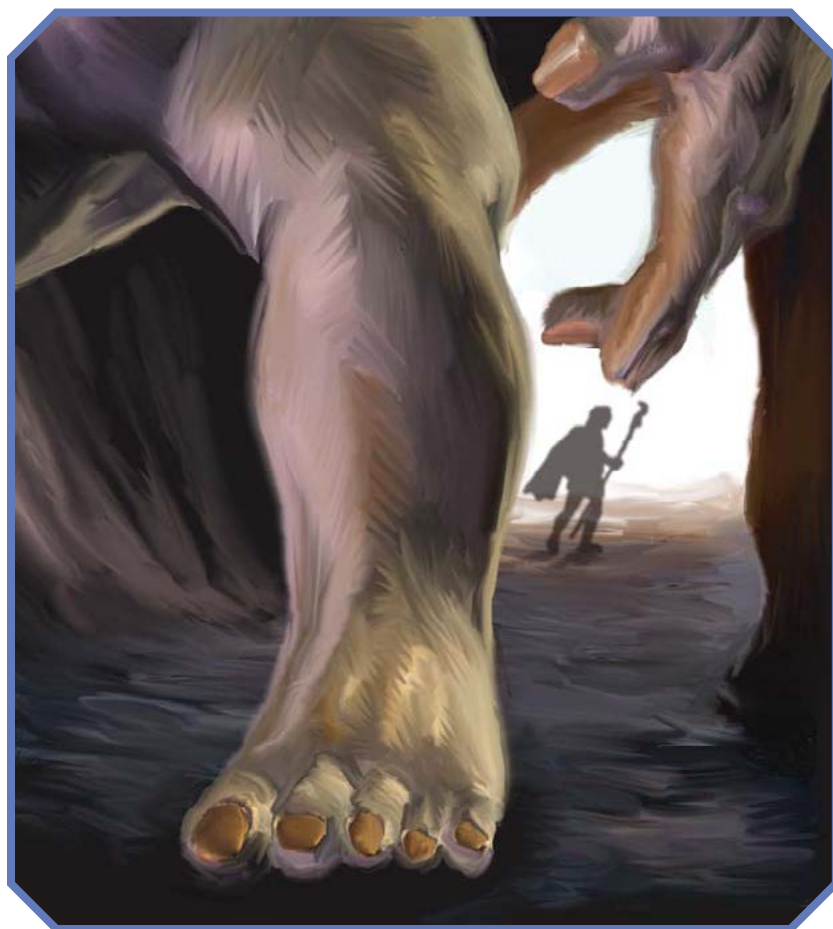
Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Silêncio.

Item

Vestuário ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 500.



Voz Amplificada

Comum

O objetivo pode ser ouvido de forma clara e distinta por todos que ele pode ver, mesmo a uma grande distância. O objetivo pode optar por ser ouvido por apenas alguns alvos escolhidos, se ele especificar antes de falar (aqueles que estão ao alcance da voz o ouvirão, quer ele queira ou não, é claro). Note-se que, por exemplo, não se pode cortar a voz do objetivo por se esconder atrás de uma rocha. Esta magia é amplamente usada por capitães de navios, comandantes militares e oradores públicos. O som pode ficar irritantemente alto se a voz original estiver alta, mas não causará surdez ou danos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Vozes e Estrondo.

Item

Cajado, varinha, elmo ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Barulho

Área

Preenche uma área com ruído sem sentido, contínuo e muito alto. Ninguém nesta área pode conversar ou ouvir outros sons. O uso de qualquer perícia baseada em IQ é distraído (mágicas, por exemplo) ou com uma penalidade de -3 (ou ambos! Escolha do Mestre). Uma Muralha de Silêncio envolve a área afetada. Resiste (e é Resistível com) Silêncio.

Duração: 5 segundos.

Custo básico: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisito: Muralha de Silêncio.

Item

Uma área pode ser permanentemente barulhenta; a magia está no piso ou no chão e será quebrada se a área for danificada. Ou um tapete grande poderia ser encantado por uma área barulhenta portátil. *Custo de energia para criar:* 100 por metro de raio, mas apenas uma magia é necessária para toda a área.

Retardar Mensagem

Área

Cria uma mensagem oral, que pode ser adiada até que uma determinada pessoa, especificada na operação, chegue à área. O destinatário ouve claramente, independentemente de outro

ruído, mas ninguém mais o ouve. Uma magia Detecção de Magia operada na área revela que ela contém uma mensagem retardada, mas apenas um sucesso decisivo revela mais. Um sucesso decisivo revela um dos seguintes (role aleatoriamente): o remetente, o destinatário pretendido ou as palavras (não quaisquer significados ocultos) da mensagem.

Isso não conta como uma “magia constante” — o mago opera e esquece.

Duração: Até a pessoa especificada chegar.

Custo: 3 por frase simples — uma ideia por frase. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Vozes e Percepção de Vida.

Imunidade ao Som

Comum

O objetivo (pessoa, criatura ou objeto), e qualquer coisa que ele carregue, torna-se imune aos efeitos do som: Estrondo não o ensurdece, as armas sônicas não o prejudicam, o Jato de Som não o atordoa e assim por diante. O ruído ainda pode distrair, no entanto. Muito popular em NTs elevados.

Esta também é uma magia de Proteção e Aviso.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos quatro mágicas de Som.

Item

(a) Qualquer. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 800. (b) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Jato de Som

Comum

Dispara um feixe fino de som muito estridente da ponta do dedo. A cada turno, o operador rola contra Ataque Inato ou a DX-4 para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. A magia não causa nenhum dano real, mas qualquer um atingido pelo jato deve fazer um teste contra seu HT menos o custo de energia da magia ou ficará atordoado (veja *Efeitos do Atordoamento*, pág. MB420). A RD atribui um bônus de +1 ao HT efetivo do alvo para cada cinco pontos de RD. A cada turno, uma pessoa atordoada pode fazer um teste de HT menos o custo de energia da magia para se recuperar.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4 para operar. Mesmo custo para manter. Distância em metros é igual ao custo de energia.

Pré-requisito: Voz Amplificada.

Item

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 400.

Concussão

Projéteis

Como listada em *Mágicas do Ar*, pág. 26.

Conversar

Comum

Permite que o operador e seu objetivo conversem tranquilamente sem medo de espionagem, mesmo em um ambiente barulhento (como uma festa barulhenta). Cada um deles ouvirá as palavras do outro claramente, independentemente do ruído circundante. Outros seres ao alcance da voz ouvirão um zumbido sem sentido. Conversar resiste a magia que bloqueiam o som como Silêncio ou Barulho.

Duração: Desde que o contato visual seja mantido.

Custo: 2.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Deturpar e Silêncio.

Item

Qualquer. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 150.

Audição Remota

Informação

O operador pode ouvir qualquer conversa que ele possa ver, mesmo a uma grande distância, ou ouvir através de objetos sólidos, totalizando não mais de dois metros de espessura. Ele vence automaticamente todos os testes de audição.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 e quatro outras mágicas de Som. Não pode ter as vantagens Surdez ou Duro de Ouvido.

Item

Roupas ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Escreba

Comum

Anima uma caneta, que escreve o que o operador determinar durante o tempo da magia. Se o operador falhar em apenas 1 ou 2 pontos, a caneta ainda estará animada, mas a transcrição não é perfeitamente precisa! Portanto, o operador deve sempre checar novamente seu trabalho. Em NTs mais altos, essa magia também pode ser usada com máquinas de escrever, teclados de computador e outros dispositivos de transcrição.

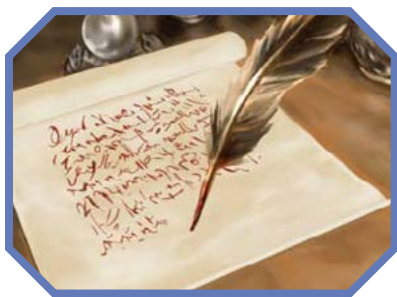
Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Vozes, Objeto Dançante, e deve ter compreensão da escrita Com Sotaque ou melhor em pelo menos um idioma.

Item

Uma caneta pode ser permanentemente animada a um custo de energia de 250. Por mais 100 pontos de energia (que podem ser em um encantamento separado), o operador pode sintonizá-la com as palavras de outra pessoa.



Escreba Musical

Comum

Anima uma caneta, que grava em notação musical qualquer melodia que o operador cantarola, canta ou toca em um instrumento. O operador também pode sintonizar a caneta para os sons criados por outra pessoa (ou por um rádio, etc.), em vez de si mesmo. A caneta registra apenas a música; se as letras forem gravadas simultaneamente, uma segunda caneta com Escreba operada pode acompanhá-lo e fazê-lo!

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 1 para manter. Aumente o custo em 1 (operação e manutenção) se o papel fornecido não for devidamente regulado para fins de escrita musical (a caneta tem que trabalhar mais para suprir as linhas, assim como notas!)

Pré-requisito: Escreba.

Item

Uma caneta pode ser permanentemente animada a um custo de energia de 350. O operador pode comandá-la para mudar a fonte em que está "sintonizada" à vontade.

Mensagem

Comum; Resistível com mágicas que bloqueiam o som

Envie uma mensagem falada para um objetivo. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Se o operador não conhece o objetivo, ele terá uma penalidade de -2. Se ele não sabe o paradeiro do objetivo, ele também terá uma penalidade de -5 (uma magia Localizador de sucesso eliminará isso). Essas penalidades podem ser cumulativas. Um teste de Rastrear bem sucedido concede um bônus de +5.

O objetivo ouve a mensagem clara e distintamente qualquer que seja seu ambiente sonoro, mas ninguém mais a ouve. Silêncio, Muralha de Silêncio e Barulho resistirão à mensagem recebida.

Esta também é uma magia de Comunicação e Empatia.

Duração: A mensagem viaja para o objetivo a 80 km/h. Essa velocidade dobra quando o custo de operação é dobrado.

Custo: 1 por 15 segundos de duração da mensagem.

Tempo de operação: Igual à duração da mensagem, conforme falada pelo operador.

Pré-requisitos: Voz Amplificada e Localizador.

Item

Uma concha fala enquanto se concentra em uma imagem mental do objetivo e seus arredores. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Boca Mágica

Comum

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 104.

Alterar Voz

Comum; Resistível com HT

Como listada em *Mágicas de Controle do Corpo*, pág. 41.

Eloquência

Comum

Concede ao objetivo a vantagem Voz Melodiosa (pág. MB100). A magia não tem efeito em seres que já possuem a vantagem.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Vozes e Controle de Emoção.

Item

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Joias; deve ter uma figura de um rouxinol. Sempre ativo, afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 600.

Ecos do Passado

Comum

Como listada em *Mágicas de Reconhecimento*, pág. 107.

Ouvido Mágico

Comum

Cria uma réplica do ouvido físico do operador, através da qual ele pode ouvir. O ouvido pode se movimentar sem esbarrar nas coisas (como se tivesse Visão Sonora), embora não possa "ver" mais do que o tamanho geral e a forma dos salões e salas. Esta magia pode ser operada em um Olho Mágico já existente (normal ou invisível); isso não muda sua forma, mas permite ouvir conversas e outros sons.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aporte, Audição Remota e Visão Sonora.

Item

Qualquer pintura ou escultura que represente um ouvido humano pode ser transformada em um Ouvido Mágico imóvel, através da qual o portador de um amuleto em forma de orelha, encantado ao mesmo tempo, pode ouvir independentemente da distância. Cada Ouvido liga-se apenas a um amuleto e vice-versa. *Custo de energia para criar:* 450.

Ouvido Mágico Invisível

Comum

Cria um Ouvido Mágico que não pode ser visto sem a magia Ver o Invisível. Qualquer um que adivinhe onde ele está ainda pode atacar, mas os modificadores cumulativos da invisibilidade e seu tamanho pequeno tornam quase impossível atingi-lo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Ouvido Mágico e Invisibilidade.

CAPÍTULO VINTE E QUATRO

MÁGICAS

TECNOLÓGICAS



"E então, o que é?"
"Meus pais dizem que é bem antigo.
Ele detecta magia e coisas assim."

"Meu celular faz
isso."

"Bem, sim, mas
isto não tem ne-
nhum chip de mana
nem nada dentro. As
mágicas e encanta-
mentos são todos
analógicos."

"Oh. E daí?"

"Sei lá. Acho que
as pessoas achavam
isso o máximo."

"Tanto faz."

Tradicionalmen-
te, a maioria dos
cenários mágicos é
de NT4 ou inferior
— pré-industrial.
Introduzir magia
em um ambiente
pós-industrial, no
entanto, pode criar
possibilidades fascinantes para joga-
dores e Mestres explorarem. Em um
cenário em que alta tecnologia e magia

coexistem, mágicas que manipulam e
auxiliam as ferramentas e os recursos
do mundo mecanizado devem, pela ló-
gica, surgir.

Ao contrário de outras mágicas,
muitas mágicas tecnológicas são Pe-
rícias Tecnológicas (pág. MB168) e
devem ser aprendidas em um NT espe-
cífico. Quando um mago é especialista
em magia projetada para interagir com
a tecnologia NT10, ele é penalizado ao
tentar alimentar uma arma laser de
NT11 ou ao drenar a energia de uma
bateria de lanterna NT7.

Essas penalidades também afetam
os pré-requisitos. Para usar uma
mágica Tecnológica como pré-requisito,
você deve tê-la no nível equivalente
ao gasto de um ponto de personagem
na mágica. Assim, um mago que tenta
aprender Revelar Função/NT9 deve
conhecer Localizar Máquina/NT9 com
IQ-2, Localizar Máquina/NT10 com
IQ-1 (para compensar a penalidade -1)
ou Localizar Máquina/NT8 com IQ+3
(para compensar a penalidade de -5).

MÁGICAS SOBRE MÁQUINAS

Para os fins dessas regras, uma
máquina é uma ferramenta que, de
alguma forma, usa, armazena ou
transforma energia para realizar seu
trabalho. Assim, uma furadeira ma-
nual não se qualifica, mas uma fura-
deira elétrica sim. Um relógio de bol-
so de mola é uma máquina, enquanto
um relógio de sol não é. O Mestre tem
a palavra final sobre qualquer área
cinzenta.

Em alguns casos, pode ser im-
portante definir um atributo a uma
máquina para fins de determinação
da resistência à magia. No geral, a
HT da máquina é apropriada para
esse fim; a maioria das máquinas
possui HT 10, a menos que especi-
ficado de outra forma.

As Mágicas sobre Máquinas desti-
nam-se ao uso em máquinas sem sa-
pência ou livre arbítrio; via de regra,
elas não devem afetar nenhum ser
que normalmente seria construído
como personagem. Eles devem afe-
tar a maioria das máquinas com IQ 5
ou menos, e algumas máquinas com
a metacaracterística Autômato. IAs
e outras máquinas sapientes devem
ser controladas com mágicas de Co-
municação e Empatia ou Controle da
Mente (embora o Mestre possa que-
rer estabelecer uma penalidade de -4
por controlar uma mente "alienígena").
A critério do mestre, as mágicas
sobre Máquinas mais físicas, como
Pane ou Avaria, pode funcionar em
máquinas sapientes.

Localizar Máquina/NT Informação

Identifica a direção e a distância
aproximada do maquinário mais pró-
ximo de qualquer tipo. O operador
também pode especificar que ele está
procurando um tipo específico de dis-
positivo; lasers, computadores, fontes
de luz, etc. Quaisquer exemplos conhe-
cidos de tecnologia podem ser exclu-
ídos se o mago especificá-los antes da
operação. Use Modificadores de Longa
Distância (pág. 14).

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de
energia para criar:* 100.

Identificar Função/NT

Informação; Resistível com mágicas que escondem magia

Revela as funções da máquina em questão. Se o objetivo tiver mais de uma função, a mágica as revela em ordem de complexidade (primeiro mais simples) e diz ao operador “existem mais funções”. As operações posteriores revelarão as funções restantes, uma por operação.

A mágica também pode ser usada para revelar como ativar funções conhecidas (ou seja, qual botão pressionar); o operador recebe *uma tentativa*, com uma penalidade de -5! Se for bem-sucedido, o operador poderá usar a máquina com a perícia apropriada (ou IQ-6), com uma penalidade de apenas -1 por desconhecimento.

Custo: 8.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisito: Localizar Máquina.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar: 1.500.*

Controle de Máquina/NT

Comum

Controle as ações de uma máquina (qualquer coisa abaixo do IQ 6, de qualquer tamanho) ou várias pequenas, até 1.000 máquinas ou 50 kg no total. O operador deve estar ciente das funções da máquina para controlá-la. A mágica não fornece a perícia de usar a máquina — o operador deve usar seu próprio NH em Canhoneiro, Operação de Computadores, Condução, etc. É necessária concentração.

A mágica atua através dos gatilhos e controles da máquina, mecânicos ou elétricos. Um mago pode usar a mágica para fazer uma câmera tirar uma foto, um robô estrangular seu criador do mal ou uma arma descarregar toda a sua munição. Ele não pode mirar o objeto ou movê-lo, a menos que seja automirado ou autopropulsionado (pelo menos sem adicionar uma mágica Aporte).

Se alguma outra coisa tiver controle (uma IA em um veículo ou operador humano no banco do motorista, por exemplo), ele poderá contestar o controle da máquina a cada segundo com uma Disputa Rápida do NH efetivo do operador contra o NH do controlador (ou Vontade+NT para controle cibernético).

Um mago que conhece essa mágica pode usar as mágicas Cavalgar ou Passageiro Interno nas máquinas; note, no entanto, que o aparelho sensorial de uma máquina pode não ser facilmente inteligível para um ser humano!

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Identificar Função, Serralheiro e Relâmpago.

Item

Cajado, varinha, chapelaria ou joias. *Custo de energia para criar: 1.000* para um item que controla um tipo específico de máquina, *2.000* para um que controla qualquer máquina.

Convocar Máquina/NT

Comum

Chame uma máquina de um tipo pelo nome (qualquer coisa com IQ 6). A distância não importa para esta mágica. Se a mágica for operada com sucesso, o operador saberá a localização da máquina mais próxima do tipo e quanto tempo levará para que a máquina chegue até ele. Ela se move em direção ao operador o mais rápido possível, até que a mágica termine ou a máquina alcance a vizinhança imediata do operador.

Obviamente, a máquina pode não ser muito boa em encontrar o caminho, ou pode ficar sem combustível ou energia, etc. Por exemplo, um refrigerador de NT7 não conseguiria se mover. Um carro NT7 continuaria em linha reta na velocidade máxima, sem ver (e, portanto, incapaz de evitar) obstáculos como pedestres, valas, postes de iluminação...

Quando a máquina alcança o operador, ela fica próxima, sem atacar, até a mágica terminar. A mágica será quebrada se o operador ou um de seus companheiros atacar a máquina.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Controle de Máquina.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar: 500* para um item que convoca um tipo de máquina específica, *1.000* para um item que pode convocar qualquer máquina.

Falar Com Máquinas/NT

Comum

Comunique-se com qualquer máquina (de qualquer IQ) no próprio “idioma” da máquina. A menos que o idioma seja transmitido pelo som, o objetivo deve manter contato físico com a porta ou antena da interface da máquina. A quantidade de informações trocadas depende da inteligência da máquina; nenhuma máquina abaixo do IQ 3 provavelmente saberá muito do seu interesse. Cada minuto da mágica permite uma pergunta e resposta.

Esta também é uma mágica de Comunicação e Empatia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para operar. 3 para manter.

Pré-requisito: Convocar Máquina.

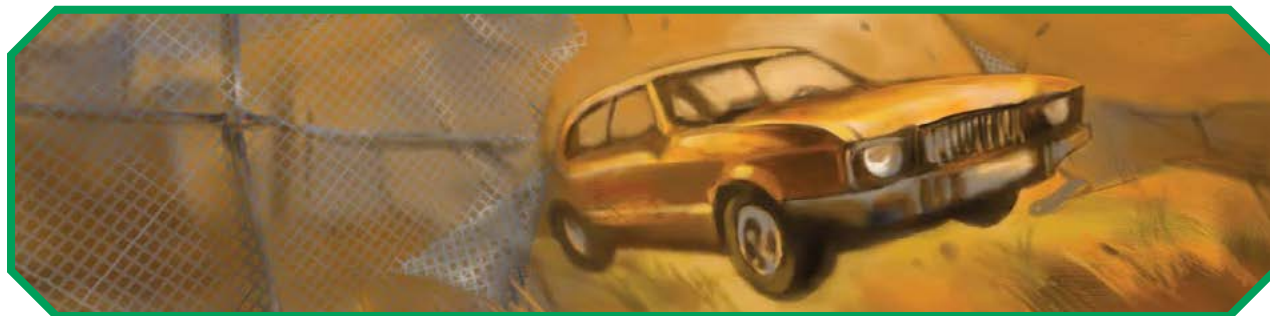
Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar: 1.200* para um item que fala com um tipo de máquina específico, *5.000* para um item que pode falar com qualquer máquina.

Pane/NT

Comum; Resistível com HT

O equivalente para máquina ao Espasmo (pág. 35). Essa mágica faz com que algo dê errado por um mo-



mento na máquina objetivo. Ele pode soltar o que estava segurando, ejetar uma peça, errar uma roda dentada no maquinário ou corromper um pacote de dados. Operadores engenhosos encontrarão todos os tipos de usos. Os efeitos do jogo podem ser desde aborrecimentos triviais (se operada em uma lanterna, por exemplo) até potencialmente mortais (se operada em um automédico no meio de uma cirurgia a laser).

Duração: Um instante.

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Controle de Máquina.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 300.

Avaria/NT

Toque; Resistível com HT

O equivalente mecânico da Paralisia Total. A máquina em questão simplesmente deixa de funcionar enquanto durar a mágica (um avião cai, um sensor fica “cego” e assim por diante). O operador deve tocar o objetivo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Pane.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Diagrama/NT (MD)

Informação

Cria “plantas técnicas” detalhadas da máquina objetivo na mente do operador. O operador pode navegar pelo diagrama mental à vontade ou na mesma proporção em que ele poderia examinar os planos reais de cópia impressa da máquina. No entanto, essa mágica não concede perícias apropriadas; para interpretar, por exemplo, um diagrama da usina de fusão de uma nave estelar, o operador precisaria de alguma fazer um teste contra Engenharia (Fusão). Para fazer qualquer uso do diagrama de uma arma, seria necessário Armeiro ou algum tipo de perícia em arma. A duração é o período em que a imagem permanece com qualquer clareza útil na mente do operador. O operador deve tocar o objetivo durante a operação.

O diagrama pode representar o estado atual do objeto (mostrando qualquer dano interno, alterações e desgaste) ou o estado ideal do objeto, a critério do operador. Ambos podem ser úteis. O último uso ainda fornece planos para um objeto com base apenas em uma pequena fração dele (pelo menos 5% da massa total da máquina precisa estar presente). Isso pode ser usado para formar uma imagem completa de um dispositivo precursor fragmentado, por exemplo... Em ambos os casos, o custo para operar a mágica é baseada na massa da máquina intacta.

A imagem do diagrama, mesmo quando mantida pelo mago, não conta como uma mágica “ativa” para fins de penalidade.

Esta também é uma mágica de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para um objeto de uma tonelada ou menor; adicione 1 energia ao custo para cada tonelada ou fração adicional. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Identificar Função e História.

Item

Planta ou capacete. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 200.

Reconstruir/NT (MD)

Comum

Essa mágica é uma versão aprimorada de Consertar. Ela reconstrói totalmente qualquer objeto, mesmo de um fragmento. O operador deve primeiro operar com sucesso Diagrama no objetivo e, enquanto o diagrama ainda estiver em mente, começa a operar Reconstruir. Diagrama é desnecessária para objetos mais simples. Com energia suficiente, você pode reconstruir uma nave estelar a partir de um pedaço de antepara!

O objeto é reformado a uma taxa de 250 kg de massa perdida por segundo, começando após a conclusão da operação. Assim, um tanque de 30 toneladas levaria dois minutos para se reconstruir completamente. Materiais exóticos podem infligir uma penalidade ao NH ou retardar o processo de reconstrução.

Em objetos mais simples que máquinas, ignore os modificadores de NT. Objetos mágicos não podem ser reconstruídos.

Esta também é uma mágica de Quebrar e Consertar.

Duração: Permanente.

Custo: 30 se a massa final for de 250 kg ou menos; o estado atual de reparo do objeto não é um fator. Adicione 1 ao custo para cada 250 kg ou fração adicional de massa final.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia necessário.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Consertar, Criar Objeto e pelo menos três mágicas de cada elemento. Diagrama é exigida para operar mágica em máquinas.

Animar

Máquina/NT (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Convoca um espírito para animar uma máquina que o mago está tocando. Personagens com a metacaracterística Máquina (pág. MB263) podem ser afetados por essa mágica, embora máquinas inteligentes tenham a chance de resistir.

O espírito convocado controla a máquina animada como se estivesse sendo operada da maneira normal. Ele também controla todos os acessórios mecânicos ou eletrônicos (incluindo armas) embutidos na máquina.

O espírito tem DX 10 e IQ 9 com as metacaracterísticas Autômato e Espírito (pág. MB263). Obedece às ordens do operador ou a qualquer pessoa que este designar — mas o espírito aceita todas as ordens literalmente! “Me tira daqui” é um comando particularmente infeliz para dar a um helicóptero animado. Nesses casos, teste a IQ do espírito para ver se ele usa o significado coloquial ou literal da frase.

Em uma falha crítica durante a operação, um demônio entra na máquina. Ele então tenta matar seu convocador e qualquer outra pessoa que ele possa alcançar. O operador não pode expulsar o demônio que anima a máquina — ele usa seus próprios 15 PF para manter a mágica funcionando! Em outros aspectos, o demônio é semelhante aos espíritos normalmente convocados.

Duração: Um minuto.

Custo: 8 para uma máquina de até uma tonelada de massa, 9 para duas toneladas ou menos, 10 para quatro toneladas, 11 para oito toneladas, 12 para 16 toneladas e assim por diante, com cada ponto de energia extra dobrando a massa capaz da mágica. Metade disso para manter.

Tempo de operação: Um segundo por ponto de energia.

Pré-requisitos: Controle de Máquina e Animação ou Animar Objeto.

Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia.

– Arthur C. Clarke

Possessão de Máquina/NT

Comum; Resistível com Vontade

Como Animar Máquina, exceto que é o próprio espírito do operador que anima a máquina. A máquina deve ter IQ 5 ou menos.

O operador anima o objetivo como se estivesse sob seu controle. Ele tem acesso total às memórias e habilidades da máquina; ele pode usar todas as suas perícias e habilidades como se fossem suas. Ele pode usar suas próprias perícias mentais, mas não as físicas (portanto, mágicas não podem ser operadas, a menos que sejam tão bem conhecidas que não exijam fala ou gesto).

A magia permite ao operador manter seu próprio aparato sensorial além do da máquina; caso contrário, ele seria severamente prejudicado, uma vez que máquinas de NT6 ou menos são basicamente cegas e surdas.

O corpo do operador fica inconsciente durante a magia e deve ser protegido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Controle de Máquina e Passageiro Interno ou Passageiro da Alma.

Item

Um par de joias idênticas, uma de prata e outra de ouro. O operador veste a de ouro, a máquina carrega a de prata. A magia pode ser operada a qualquer momento, independentemente da distância. Se uma Gema de Energia estiver incluída, ela estará na de ouro. Se

um dos itens for quebrado, o outro perde seu encantamento. *Custo de energia para criar: 1.500 (para o par).* Cada par deve incluir uma pedra preciosa sintética no valor de \$200.

Possessão Permanente de Máquina/NT (MD)

Comum; Resistível com Vontade

Como Possessão de Máquina — mas o operador permanece na máquina em questão até que ele escolha sair ou seja exorcizado por uma magia apropriada (Anular Possessão, Remover Maldição, Contramágica, etc). O corpo do operador permanece em animação suspensa (pág. 94) enquanto dura a magia. Se o corpo do operador morrer, a magia será quebrada.

Sempre que a máquina em questão sofrer dano, o operador deve fazer um teste de HT do seu próprio corpo ou sofrer o mesmo dano. Se a máquina em questão “morrer”, o operador deve testar a HT ou morrerá também!

Além disso, o operador deve fazer um teste contra sua Vontade todos os dias; uma jogada falha significa que ele perde um ponto de IQ. O operador não precisa mais rolar uma vez que atinge a IQ ou Vontade normal da máquina. O atributo perdido é recuperado quando a magia termina. Se a IQ do operador cair para 5, apenas Remover Maldição ou Anular Possessão encerrará a magia.

Duração: Indefinida (pode ser permanente).

Custo: 30.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Possessão de Máquina.

Despertar Computador/NT (MD)

Comum

Semelhante a despertar Espírito do Ofício, essa magia desperta o espírito de um computador, concedendo a ele consciência e sapiência. Se o computador já estiver habitado por um programa sapiente, esse programa poderá resistir a essa magia; se não conseguir resistir, ficará inconsciente durante o período da magia.

O espírito despertado pela magia tem IQ igual à Complexidade+5 do computador. Ele tem acesso completo a todos os bancos de dados e periféricos do computador host, embora não possa ler informações criptografadas nos bancos de dados do host. Ele pode acessar computadores em rede, como qualquer outro, usando seu computador host; possui Operação e Programação de Computadores no seu IQ. Obedece fielmente às ordens do operador; mas, de outra forma, possui livre-arbítrio (também, fiel à sua natureza, o espírito do computador pode ter uma mente irritantemente literal).

Os espíritos dos computadores geralmente têm personalidades peculiares. Eles lembram o que acontece cada vez que são despertados; o tempo entre despertares é um sono, não uma inexistência.

Se uma falha crítica acontece na primeira vez que um computador é despertado, seu espírito é malicioso e maligno, e procura causar danos ao operador e a qualquer outra pessoa que ele possa ferir. Possui Hacking de Computador em um nível igual à Complexidade de seu host; se nada disso acontecer, ele apaga dados importantes apenas porque pode.

Duração: 1 hora.

Custo: 8 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Animação e Sabedoria.

Item

Um computador pode ser ativado permanentemente por 100 vezes o custo da operação.

MÁGICAS SOBRE ENERGIA

Para o propósito destas regras, “corrente elétrica” significa qualquer energia usada por uma máquina para fazer seu trabalho. No NT8, isso geralmente significa eletricidade. NTs anteriores podem usar a corrente elétrica gerada mecanicamente por uma roda d’água ou motor a vapor; os NTs posteriores podem usá-la de fontes exóticas como as geradas por feixes. “Combustível”, por

contraste, significa qualquer substância consumida para fornecer corrente elétrica. O combustível assume muitas formas, da madeira ao carvão e à antimatéria. O NT de um combustível ou fonte de corrente elétrica é determinado pelos NTs nos quais as pessoas a usam para operar máquinas. Se um combustível tiver mais de um NT, use o NT mais favorável ao operador ao fazer cálculos.

Muitas das mágicas abaixo exigem conversões entre fontes de corrente elétrica padrão e energia mágica do **GURPS**. A suposição padrão é que um quilowatt-hora (kWh) é igual a 10 de energia; então, 360 quilowatts (kW) é igual a 1 de energia/segundo, e 360 quilowatt-segundos (kWs) ou quilojoules (kJ) é igual a 1 de energia. Alguns cenários podem ter diferentes pressupostos,

no entanto; mágicas sobre Energia podem se tornar extremamente poderosas em cenários com reatores de antimatéria, e o Mestre pode querer mudar a taxa de conversão para compensar.

Localizar Corrente Elétrica/NT

Informação

Identifica a direção e a distância aproximada de uma fonte significativa de corrente elétrica mais próxima. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Quaisquer tipos específicos ou fontes conhecidas de corrente elétrica podem ser excluídos se o operador os mencionar antes de começar. As fontes de corrente elétrica que não estão em operação no momento (uma bateria não conectada a um circuito, por exemplo) são mais difíceis de localizar do que estão em uso; dobre a penalidade de longa distância.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Item

Uma varinha que apontará na direção desejada e brilhará proporcionalmente à importância da fonte detectada. *Custo de energia para criar:* 60.

Localizar Combustível/NT

Informação

Identifica a direção e a distância aproximada da fonte significativa de combustível mais próxima. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Quaisquer tipos específicos ou fontes conhecidas de combustível podem ser excluídos se o operador mencioná-los especificamente antes de começar.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Item

Um pedaço fino de metal graduado, que apontará na direção desejada e dará uma indicação da quantidade detectada. *Custo de energia para criar:* 60.

Testar Combustível/NT

Informação

Identifica se uma substância pode ser usada normalmente como combustível para uma finalidade específica. A mágica não revela nada sobre a química da substância ou energia armazenada, mas detecta impurezas, deterioração e objetos estranhos que podem interferir com o uso normal. Não verifica se o combustível é mágico.

Custo: 1 para testar 0,5 kg ou 4 litros de combustível; 3 para verificar todo o combustível em um raio de 1 metro.

Item

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 100.

Preservar Combustível/NT

Comum

Impede que o combustível estrague, se decomponha ou se torne inutilizável. A madeira não apodrece, a gasolina não evapora — até o decaimento radioativo dos combustíveis nucleares é suprimido!

Duração: 1 semana.

Custo: 4 por 0,5 kg de combustível. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Testar Combustível.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Baú ou recipiente; sempre ativo; o conteúdo do baú é preservado indefinidamente. *Custo de energia para criar:* 40 por cada 0,5 kg de combustível a ser mantido (arredondado para cima).

Purificar o Combustível/NT

Comum

Remove objetos estranhos e impurezas de um combustível, tornando-o apto para uso. Se o combustível foi completamente corrompido pelas impurezas, a mágica irá removê-las... não deixando nada!

Custo: 1 por quilograma de material a ser purificado (custo mínimo de 1).

Pré-requisito: Purificar a Água ou Deteriorar.

Item

Cajado, varinha ou joia. O item deve tocar no combustível objetivo. *Custo de energia para criar:* 200.

Criar Combustível/NT

Comum

Transforma qualquer substância natural no combustível primário sólido ou líquido para o NT da mágica. No NT5, isso transformará rochas em carvão; no NT7, transformaria rochas em urânio.

Outras mágicas sobre Energia, como Roubar Corrente Elétrica ou Extrair Corrente Elétrica, não podem tocar no combustível criado magicamente ou em uma máquina usando combustível criado para energia.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por NT por 0,5 kg; um combustível NT5, portanto, custa 5 de energia por 0,5 kg para criar. Custo mínimo 1 por 0,5 kg.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Localizar Combustível e quaisquer duas mágicas de transmutação.

Item

(a) Varinha, cajado ou joias; utilizável apenas por um mago. O item deve tocar no material a ser transformado em combustível. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Um pote ou recipiente que mudará o conteúdo em combustível sólido. *Custo de energia para criar:* 100 por 0,5 kg da capacidade diária do recipiente.

Combustível Essencial/NT

Comum

Transforma qualquer combustível comum na essência mágica do combustível. O Combustível Essencial queima 10 vezes mais que o combustível normal, com um terço da poluição usual (fumaça, radiação, etc.). Veículos que funcionam com Combustível Essencial têm 10 vezes o Alcance; em um cenário mágico secreto, essa mágica pode dar origem a lendas urbanas sobre carburadores de 50 km/l.

A potência aumentada de Combustível Essencial só se aplica quando o Combustível é usado em uma máquina; feno tratado com Combustível Essencial não faz nada se alimentar uma mula.

Outras mágicas sobre Energia como Roubar Corrente Elétrica ou Extrair Corrente Elétrica não podem tocar no Combustível Essencial ou uma máquina usando Combustível Essencial para energia.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por 0,5 kg.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Quaisquer seis mágicas sobre Energia.

Cessar Corrente Elétrica

Área

Interrompe o fluxo de corrente elétrica na área, fazendo com que todos os dispositivos energizados deixem de funcionar. Isso pode ou não causar danos permanentes aos dispositivos, dependendo do projeto. Salvo isso, qualquer dispositivo afetado funciona normalmente quando sai da área.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para operar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Localizar Corrente Elétrica.

Item

Varinha ou cajado, utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 800.

Conceder Corrente Elétrica/NT

Comum

O operador gasta energia para alimentar eletricamente um dispositivo de forma mágica. Em teoria, um círculo grande de magos poderia usar essa mágica para alimentar uma nave estelar e suas armas.

A mágica não pode ser usada para carregar diretamente baterias ou outros dispositivos de armazenamento. No entanto, poderia alimentar uma máquina projetada para recarregá-los...

Duração: Indefinida.

Custo: O Mestre precisará converter a necessidade de eletricidade do dispositivo em uma taxa de energia equivalente (consulte a página 178). O custo mínimo de energia é de um por hora; NH elevado não reduz os custos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Localizar Corrente Elétrica.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer dispositivo pode ser encantado para que qualquer mago disposto a emprestar corrente elétrica (possivelmente além da sua fonte de eletricidade normal) possa fazê-lo. O mago não precisa conhecer a mágica; o encantamento fornece a mágica. O dispositivo encantado também aceitará uma Gema de Energia ou Manter Mágica. *Custo de energia para criar:* 1 por 50 kg de massa do dispositivo (arredondado para cima); o custo mínimo é de 250.

Acionar/NT

Comum

Utiliza energia mágica para operar qualquer dispositivo que converta corrente elétrica ou combustível em movimento, de um cortador de grama a um stardrive. Em quase todos os casos, esses dispositivos são veículos de algum tipo; veja *Veículos*, pág. MB462, para mais detalhes.

Duração: 10 minutos.

Custo: Multiplicar o PcC do veículo (em toneladas) pelo Deslocamento desejado (até a Velocidade Máxima do veículo), depois dividir pelo NH do operador. O custo mínimo é de 1 energia; NH elevado não reduz o custo de operação. Mesmo custo de manutenção.

Pré-requisitos: Criar Combustível e Objeto Dançante.

Exemplo: Um mago com Acionar/NT7-15 deseja mover seu carro esportivo (pág. MB464) na velocidade máxima do Deslocamento 75 (225 km/h). O carro pesa 1,8 toneladas. Para mover o carro no Deslocamento 75 durante o tempo da mágica, é necessário $(1,8 \times 75) / 15 = 9$ de energia.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; o item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer motor pode ser encantado para que qualquer mago disposto a impulsioná-lo possa fazê-lo. O mago não precisa conhecer a mágica; o encantamento fornece a mágica. O dispositivo encantado também aceitará uma Gema de Energia ou Manter Mágica. *Custo de energia para criar:* 20 por tonelada do PcC do veículo (arredondado para cima); custo mínimo de 200.

Conduzir Corrente Elétrica/NT (MD)

Especial

Transforma o operador em um condutor de corrente elétrica, uma ligação entre uma fonte de eletricidade ativa e um dispositivo que necessita dela. A mágica tem dois “objetivos”: a fonte e o receptor. A penalidade de distância é baseada na distância total da fonte ao operador e do operador para o receptor. Se a fonte ou o receptor não estiver visível para o operador, o teste terá uma penalidade de -5; se nenhum estiver visível, a penalidade será -10!

Um dispositivo pode extrair corrente através de um mago ou círculo de magos por vez; se vários magos estiverem competindo para suprir um dispositivo, faça uma Disputa Rápida entre o NH dos operadores, ajustando a distância.

A corrente elétrica máxima que um mago pode servir, com segurança, como condutor é $(HT) \times (\text{Aptidão Mágica ao quadrado}) / 4$, em megawatts. Assim, um mágico com HT 10 e Aptidão Mágica 2 poderia lidar com um fluxo constante de $10 \times (2 \times 2) / 4$, ou 10 megawatts, com segurança. Se o nível de segurança de um mago for excedido, a cada segundo ele deve sofrer 1 de fadiga por excesso de MW (ou fração dele) e fazer um teste de HT. Em um teste fracassado, ele perde PV igual à perda de fadiga naquele turno. Em uma falha crítica, ele sofre um ataque cardíaco (consulte *Condições Fatais*, pág. MB429) e entra em colapso.

Uma fonte para esta mágica não precisa ser uma fonte de eletricidade ou outra essência energética; particularmente em suas versões de baixo NT, Conduzir Corrente Elétrica pode aproveitar a energia mecânica de fontes naturais. No entanto, uma fonte de corrente elétrica

deve estar em uma forma que possa ser usada diretamente por uma máquina; assim, uma roda d'água seria uma fonte viável, mas uma cachoeira não seria.

Duração: 1 minuto.

Custo: Nenhum para operar. 1 para manter (devido à tensão da passagem da corrente). Esse custo de manutenção não é reduzido por NH elevado.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Localizar Corrente Elétrica.

Exemplo: A mágica pode ser operada na usina de fusão em uma nave estelar (a fonte) e uma pistola blaster na mão do mago (o receptor). Enquanto a mágica é mantida, a usina de fusão alimenta a pistola. Se a pistola estiver na mão do mago e a usina estiver a 3 metros abaixo da passarela em que ele está, a distância total é de 3 metros, para uma penalidade de -3 na distância. Se a passarela atrair a visão do mago para a usina, ele terá uma penalidade adicional de -5 (observe que o operador não precisa olhar para a usina enquanto dispara a arma — apenas enquanto opera a mágica!).

Roubar Corrente Elétrica/NT (MD)

Comum

O operador rouba corrente elétrica armazenada em uma fonte (como uma bateria) para restaurar seus PF.

Custo: O operador recupera energia com uma eficiência percentual igual ao seu NH com a mágica; um operador com NH 15, drenando uma bateria completamente, ganharia ele próprio 15% da corrente elétrica potencial contida na bateria (ou menos, se menos restaurasse completamente os PF do operador). O restante armazenado na bateria é desperdiçado.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Cura Superficial e Conduzir Corrente Elétrica.

Item

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por um mago. O mago e o item devem tocar a fonte. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Extrair Corrente Elétrica/NT (MD)

Especial

Como Conduzir Corrente Elétrica, exceto que o objetivo é uma mágica; um mago com HT 10 e Aptidão Mágica 2 poderia usar uma usina de fusão de 10 MW para fornecer a ele um fluxo constante de 28 de energia por segundo para alimentar sua mágica! Extrair Corrente Elétrica deve ser operada antes e conta como uma mágica “ativa” ao operar a mágica em questão.

Duração: 1 minuto.

Custo: Nenhum para transmitir. 1 para manter (devido à tensão da passagem da corrente). Esse custo de manutenção não é reduzido por NH elevado.

Pré-requisitos: Roubar Corrente Elétrica e pelo menos duas mágicas em dez escolas diferentes.

Visão Magnética

Comum

Revela campos magnéticos para o objetivo. Eles são mais brilhantes onde mais densos e parecem fluir de um polo magnético para o outro. Se o objetivo tiver Física/NT6 ou superior com um NH de 12 ou superior, ele poderá usá-la para estimar a força do campo magnético. Se nenhum objeto magnético mais forte que um ímã de cozinha estiver a 1 metro dele, o objetivo poderá determinar o norte magnético. Combinado com 1.000×Visão Microscópica (pág. MB97), o objetivo pode ler diretamente a mídia de armazenamento de dados magnéticos (cada formato é um idioma

distinto, que deve ser conhecido no nível nativo para ser lido em tempo real).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.
Pré-requisitos: Visão Aguçada.

Item

Jóias ou óculos. O item deve incluir um pequeno ímã. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 150.

Rádio-Audição

Comum

O objetivo pode “sintonizar” sua audição nas partes de rádio e micro-ondas do espectro eletromagnético, como se ele tivesse Telecomunicações (Rádio) (Somente Recepção, -50%) (pág. MB93).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.
Pré-requisito: Audição Aguçada.

Item

Jóias (brincos são particularmente apropriados). Afeta apenas o usuário.

Custo de energia para criar: 150. Alguns encantadores criam itens (conchas ou pequenos rádios ou tampões para os ouvidos, normalmente) que transformam o sinal de rádio em um sinal sonoro; o usuário sintoniza concentrando-se.

Visão do Espectro (MD)

Comum

O objetivo pode perceber qualquer parte do espectro eletromagnético, como se tivesse Visão Hiperespectral com as ampliações de Banda Baixa Estendida e Banda Alta Estendida (pág. MB97). O mestre pode exigir testes contra várias perícias científicas para permitir ao objetivo entender o que vê.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4. O mesmo custo para manter.
Pré-requisito: Infravisão.

Item

Jóias ou óculos. O item deve incluir um pequeno prisma. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 750.

MÁGICAS SOBRE RADIAÇÃO

A radiação é insidiosa; é inodora, invisível e silenciosa. A exposição fatal pode ser alcançada em alguns minutos, mas a morte pode levar semanas — uma morte horrível e dolorosa. Veja *Radiação* na pág. MB435 para obter detalhes sobre o efeito que a radiação pode ter em uma pessoa.

Sob algumas circunstâncias (particularmente com mágicas como Jato de Radiação), uma vítima pode ter apenas parte de seu corpo irradiada. Tais doses de radiação não têm o mesmo efeito que uma dose distribuída por todo o corpo. Para avaliar os efeitos da dose, é necessário converter a dose da parte do corpo em uma “dose equivalente de corpo inteiro”: dividir uma dose recebida na cabeça ou membros por 15, uma recebida no tronco por 8 e uma recebida nos órgãos vitais por 4.

Ver Radiação

Comum

Torna todos os itens radioativos visíveis no campo de visão do objetivo. Cada um desses itens brilha na proporção de sua atividade. Itens escondidos sob roupas, atrás de paredes, etc, emitem um brilho dependendo da quantidade de radiação que passa pela blindagem. Mágicas como Jato de Radiação também se tornam visíveis.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Item

Cajado, varinha ou jóias. *Custo de energia para criar:* 400.

Localizar Radiação

Informação

Identifica a direção e a distância aproximada da fonte significativa de radiação mais próxima de qualquer espécie. O operador também pode especificar que ele está procurando um tipo específico de radiação (gama, nêutron etc.). Quaisquer fontes radioativas conhecidas podem ser excluídas se o mago as especificar antes da operação. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14).

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Ver Radiação.

Item

Uma varinha ou cajado que apontará na direção procurada e fará um clique ou um ping na proporção da força da fonte encontrada. *Custo de energia para criar:* 60.

Irradiar

Área

Torna uma área radioativa.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1 por 10 rads/hora.

Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos duas mágicas da Terra e duas mágicas do Fogo.

Item

Cajado, varinha ou jóias. *Custo de energia para criar:* 300.

Extinguir Radiação (MD)

Comum

Remove a radioatividade prejudicial do objetivo.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por 10 rads/hora.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Extinguir Fogo, Terra para Ar e Irradiar.

Item

Cajado, varinha ou jóias. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Imunidade à Radiação

Comum

O objetivo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue se torna resistente à radiação. Isso é expresso em termos de Fator de Proteção (consulte a página MB436).

Esta também é uma mágica de Proteção e Aviso.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para FP 10, 2 para FP 100, 3 para FP 1.000. Metade disso (arredondar para cima) para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos três mágicas de Radiação.

Item

(a) Qualquer; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Curar Radiação (MD)

Comum

Cura o objetivo dos danos causados pela radiação; essa mágica reduz a exposição de radiação inerente ao corpo do objetivo, incluindo os 10% “permanentes” da exposição retida (a exposição permanente, no entanto, é a última a ser curada). Não restaura os

PV perdidos ou outros ferimentos, que devem ser curados por outros meios.

Esta também é uma Mágica de Cura.

Duração: A exposição é curada permanentemente.

Custo: 1 por 10 rads removidos do corpo do objetivo; custo mínimo 5.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Imunidade à Radiação e Cura Profunda.

Item

Varinha ou cajado. O item deve tocar o objetivo. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Medicina 20 ou superior. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Jato de Radiação

Comum

Atira um feixe invisível de radiação de um dedo. A cada turno, o operador rola contra DX-4 ou Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado (embora apenas os escudos imunes à radiação sejam de alguma utilidade), mas não aparado. O jato inflige 10 rads por ponto de energia na mágica para um alvo do tamanho humano.

A mágica também pode embaçar filmes fotográficos, confundir eletrônicos e assim por diante.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. A distância em metros é igual ao custo de energia. Mesmo custo de manutenção.

Pré-requisitos: Irradiar e Imunidade à Radiação.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do item. *Custo de energia para criar:* 600.

Sopro de Radiação (MD)

Comum

Semelhante ao Jato de Radiação, exceto que a radiação sai da boca do operador e não pode ser mantida. O operador testa para acertar contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato. Isso conta como uma ação; o operador deve estar de frente para o alvo. Não são necessários gestos com as mãos para operar essa mágica; certos movimentos de lábios e língua são feitos. Assim, Sopro de Radiação pode ser operada “sem mãos” em qualquer NH.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Jato Radiativo.

Item

Joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.200.

MÁGICAS SOBRE METAL E PLÁSTICO

Para os fins dessas mágicas, um “metal” é qualquer material condutor. Um “plástico”, por outro lado, é qualquer material polimérico artificial não condutor. Se não for (a) animal, (b) pedra/terra/cerâmica/vidro, (c) água/líquido simples, (d) ar/gás, (e) planta/madeira (viva ou morta), ou (f) metal, então é “plástico”.

Localizar Plástico

Informação

Identifica a direção e a distância aproximada da quantidade significativa mais próxima de plástico. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Quaisquer tipos particulares ou quantidades conhecidas de plástico podem ser excluídas se o operador mencionar especificamente antes de iniciar.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 60.

Identificar Metal

Informação

Identifica o tipo de um metal. O operador deve tocar o metal a ser identificado.

Custo: 1.

Pré-requisito: Localizar Terra.

Identificar Plástico

Informação

Identifica o tipo de um plástico. O operador deve tocar no plástico a ser identificado. Útil para classificar materiais recicláveis.

Custo: 1.

Pré-requisito: Localizar Plástico.

Moldar Metal

Comum

Mova o metal sólido ou líquido e modele-o para qualquer forma. Se a forma for estável, ela permanecerá permanentemente após a modelagem. Uma forma instável dura apenas enquanto a mágica continuar — embora nenhuma concentração especial seja necessária — e depois quebra e entra em colapso. Pode ser necessário um teste de Arquitetura bem-sucedido para criar um arco estável, saliência ou outra estrutura. O metal sólido movido com essa mágica viaja com Deslocamento 1/2; o metal líquido flui nessa velocidade em subidas, mas é muito mais rápido horizontalmente (Deslocamento 4) ou em declive (Deslocamento 10).

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 por 0,75 m³ (4 para metais macios, como chumbo, ouro ou magnésio). Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Terra ou pelo menos seis mágicas Tecnológicas.

Moldar Plástico

Comum

Semelhante a Moldar Metal, mas afeta o “plástico”. O material movido com esta mágica viaja com Deslocamento 1/2 ou mais rápido se for dúctil ou líquido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para operar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Planta ou pelo menos seis mágicas Tecnológicas.

Metalvisão

Comum

Veja através do metal para olhar o que está além — além da porta, dentro de uma caixa, etc. Certos metais (chumbo) resistem ou bloqueiam completamente essa mágica.

Esta também é uma mágica de Reconhecimento.

Duração: 30 segundos.

Custo: 2 por 5 metros de profundidade (máximo de 50 metros) para operar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Metal.

Item

Qualquer. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800.

Plastivisão

Comum

Veja através do plástico.

Esta também é uma mágica de Reconhecimento.

Duração: 30 segundos.

Custo: 2 por 5 metros de profundidade (máximo de 50 metros) para operar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Plástico.

Item

Qualquer. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800.

Corpo de Metal (MD)

Comum; Resistível com HT

O objetivo se torna uma estátua animada de metal, concedendo-lhe temporariamente a metacaracterística do Corpo de Metal (pág. MB263). Roupas (até 3 kg) também se tornam metálicas, mas perdem os poderes mágicos que possam ter.



Duração: 1 minuto. A mágica expira se o objetivo perder a consciência.

Custo: 12 para operar. 6 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Moldar Metal.

Item

Cajado, varinha ou joias. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Corpo de Plástico (MD)

Comum; Resistível com HT

O objetivo se torna uma estátua animada de plástico, concedendo-lhe tem-

porariamente a metacaracterística do Corpo de Plástico (veja caixa). Roupas (até 3 kg) também se tornam plásticas, mas perdem os poderes mágicos que possam ter.

Duração: 1 minuto. A mágica expira se o objetivo perder a consciência.

Custo: 10 para operar. 5 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Moldar Plástico.

Item

Cajado, varinha ou joias. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Nova Metacaracterística: Corpo de Plástico

Corpo de Plástico: Seu corpo é feito de plástico comum, como o material usado para fazer baldes de plástico ou jarros de leite. Não Respira [20]; RD 1 [5]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue) [45]; Resistência à Pressão 1 [5]; Lacrado [15]; Resistência ao Vácuo [5]. 125 pontos.

CAPÍTULO VINTE E CINCO

MÁGICAS DA ÁGUA

Perrek despejou água salgada do boné entre os dedos para dentro da boca, engolindo avidamente a água limpa, purificada. Estalando os lábios, ele empurrou o boné frio de volta na cabeça e olhou para o horizonte. Em algum lugar, adiante, havia terra, de acordo com o augúrio que ele lançara algumas horas atrás, que, através de sua correnteza artificial, sua jangada improvisada alcançaria por volta do pôr do sol. Ele não tinha certeza de onde estava, mas não podia estar a mais de alguns dias do porto.

Então aquele primeiro imediato traiçoeiro descobriria que ainda havia um truque ou dois na manga de um velho.

As mágicas desta escola lidam com o tradicional “elemento” mágico da água. Exceto como observado, nenhuma dessas mágicas afeta a água no corpo humano ou em qualquer outra criatura viva.

A água tem várias formas, e os Mestres podem querer detalhes sobre os pesos e densidades dessas formas. A água líquida pesa 1 kg por litro. O gelo pesa cerca de 900 g por litro. A densidade da neve varia muito, desde neve compactada, que é praticamente gelo, até neve recém-caída, que pode ser muito fofa por ser, às vezes, composta de 100 partes de ar a uma parte de água. Existe cerca de 1 litro por dm³.

Outra substância que se enquadra na Escola da Água é o ácido. Na natureza, os ácidos possuem diferentes intensidades; as mágicas de ácido, no entanto, assumem uma potência uniforme de ácido. “Ácido”, para fins mágicos, inclui soluções corrosivas altamente alcalinas. Borrifar ácido em alguém causa 1d-3 pontos de dano corrosivo; a imersão em ácido causa 1d-1 pontos de dano corrosivo por turno. 4 litros de ácido podem causar 8 pontos de dano antes de ser neutralizado em uma solução salina inofensiva. A armadura protege contra danos causados pelo ácido, mas o ácido corroerá 1 ponto da RD por cada 5 pontos de dano causados em um único segundo. Objetos (incluindo armaduras!) também são atacados pelo contato com o ácido. Se o ácido espirrar no rosto da vítima, ele precisa de um sucesso num teste de HT para evitar ficar cego. Em caso de falha, ele sofre danos ácidos nos olhos e, se mais de 2 pontos forem infli-

gidos, a vítima ficará cega (veja *Lesões Incapacitantes*, págs. MB420). Uma falha crítica causa cegueira permanente.

As mágicas da Água afetam o ácido normalmente. Na forma de vapor, o ácido causa o maior dano entre escaldamento e queimadura, não ambos. O ácido mágico ataca todas as substâncias, menos vidro, a maioria das pedras e certos metais.

Localizar Água

Informação

Permite ao operador determinar a direção, distância e natureza geral da fonte significativa de água mais próxima. Utilize os Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Qualquer fonte de água conhecida poderá ser excluída se o operador mencioná-la especificamente antes de começar. Exige um bastão em formato de uma forquilha para sua execução. O teste estará submetido a uma penalidade igual a -3 se a forquilha não estiver disponível.

Custo: 2.

Item

Uma forquilha (também pode ser esculpida em osso ou marfim). *Custo para criar:* 40 de energia e \$300 em materiais mágicos.

Localizar Costa

Informação

Diz a um operador que esteja em alto mar a direção e a distância aproximada do litoral mais próximo. Use Modificadores de Longa Distância (pág. 14). Qualquer costa conhecida, como a de uma ilha próxima, pode ser excluída se o operador mencioná-la especificamente durante a operação.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Localizar Água.

Purificar a Água

Especial

Permite ao operador remover todas as impurezas da água ao fazê-la passar por um aro ou anel (ou, numa emergência, por seus próprios dedos) e derramá-la dentro de um recipiente. Só um teste é necessário, desde que o fluxo não seja interrompido.

Duração: A água purificada permanecerá assim, a menos que seja contaminada novamente.

Custo: 1 para purificar 4 litros.

Tempo de operação: Normalmente de 5 a 10 segundos para cada 4 litros de água, a menos que um anel e um recipiente maiores sejam usados.

Pré-requisito: Localizar Água.



Item

Um aro de osso ou marfim. *Custo de energia para criar:* 50.

Criar Água

Comum

Permite ao operador criar água pura a partir do nada. Essa água pode aparecer em diversas formas: dentro de um recipiente, como um globo

suspensão no ar (que cai imediatamente) ou na forma de uma névoa densa de gotículas (nessa forma, 4 litros de água podem apagar todo tipo de fogo em um raio de 1 metro). A água não pode ser criada no interior de um inimigo para afogá-lo!

Duração: A água criada é permanente.
Custo: 2 para cada 4 litros criado.
Pré-requisito: Purificar a Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 200.

Dissipar Água

Área

Provoca o desaparecimento de água (em qualquer forma), deixando para trás um vácuo ou, talvez, grãos secos de impurezas. Se houver mais água em volta, ela refluirá para preencher o espaço vazio. Esta magia é boa para secar as coisas, salvar uma vítima de afogamento etc. *Não pode* ser usada como um ataque “desidratante” contra um inimigo

Duração: Permanente.
Custo básico: 3. Em águas profundas, a área tem apenas 2 metros de altura (ou profundidade). *Mesmo custo para manter.*
Pré-requisito: Criar Água.

Item

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Arma Congelante

Comum

Faz com que qualquer arma fique muito fria. Isso não prejudica o usuário ou a arma, mas um ataque com a arma causa +2 de dano à maioria dos inimigos *se ela penetrar* a RD. Multiplique esse bônus por qualquer Vulnerabilidade (pág. MB161) ao gelo ou frio. Adicione esse bônus à lesão *final* infligida pelo ataque — por exemplo, um ataque de gelo “empalador” ainda é bom apenas para +2 de dano, não para +4.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para operar. 1 para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisito: Criar Água.

Item

Uma arma que se torna congelada sempre que empunhada, sem custo de energia para o usuário. *Custo para criar:* 750 de energia, \$2.000 em materiais mágicos.

Moldar Água

Comum

Permite ao operador esculpir a água (o gelo ou o vapor), dar-lhe qualquer forma e até movê-la por aí. Depois de assumir a nova forma, a água irá mantê-la, sem que o operador precise se concentrar, até que a duração da magia termine. Um corpo de água movimentado com esta magia se move com Deslocamento 3.

Um muro de água criado para barrar ataques de fogo pode ser bastante útil. Oitenta litros de água são suficientes para criar um muro de 2 metros de altura e 1 metro de comprimento, capaz de barrar bolas de fogo e fogo comum

Duração: 1 minuto.
Custo: 1 para moldar 80 litros. *Mesmo custo para manter.*
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Criar Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400.

Geada

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 193.

Guarda-Chuva

Comum

Ande em qualquer precipitação leve sem se molhar. Um “escudo” invisível é visto desviando as gotas de chuva que chegam. Guarda-Chuva não funciona contra granizo intenso (ou mágico), chuva de pedras ou sapos, etc.

Esta também é uma magia de Proteção e Aviso.

Duração: 10 minutos.
Custo: 1.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Moldar Água ou Escudo.

Item

Joalheria. Sempre ativo. Afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 100 de energia.

Corpo de Água

Comum; Resistível com HT

Concede temporariamente ao objetivo a metacaracterística Corpo de Água (pág. MB263). Roupas (até 3 kg) se tornam líquidas junto com ele, enquanto outras posses caem no chão.

Duração: 1 minuto.
Custo: 5 para operar. 2 para manter.
Tempo de operação: 5 segundos.
Pré-requisito: Moldar Água.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Afeta apenas o usuário. Uma desvantagem grave é que, assim que é ativado, o objeto cai da mão do usuário — portanto, uma magia operada com esse objeto dura apenas um minuto. *Custo de energia para criar:* 1.200. (b) Cajado, varinha ou joia. Afeta apenas o usuário. Diferentemente do objeto anterior, esse objeto fica aquoso junto com o usuário, permitindo que ele mantenha a magia por mais de um minuto. Enquanto aquoso, o objeto perde quaisquer poderes mágicos que possa ter normalmente. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Água Podre

Área

Torna a água não potável. A água suja é facilmente reconhecida por sua cor e cheiro pouco convidativos, enquanto a cerveja ou o vinho sujo podem ser mais difíceis de detectar. Qualquer pessoa tola o suficiente para beber deve fazer um teste de HT. Em um teste bem-sucedido, ele simplesmente se sente doente e perde 2 PV. Em um teste fracassado, ele é tomado por cólicas dolorosas no estômago, perdendo 1d+1 PV; ele sofre uma penalidade de -3 para todas as perícias até que os PV perdidos sejam restaurados.

A água suja também falha em satisfazer a sede e não pode suportar peixes ou outros habitantes da água (qualquer tipo de peixe se sufoca lentamente na água contaminada; um mamífero marinho fica doente por ingeri-la). Em um corpo de água, a água suja é eventualmente diluída até ficar inofensiva; se operada em um córrego da montanha, por exemplo, essa magia dura efetivamente apenas um ou dois segundos.

Custo básico: 3.
Pré-requisitos: Purificar a Água e Deteriorar.

Item

Cajado ou varinha. O objeto deve tocar a água objetivo. *Custo de energia para criar:* 100.

Congelar

Comum

Transforma a água em gelo sólido. O gelo mantém a forma do seu recipiente; em águas abertas, o volume afetado congela como uma esfera ou cubo, por opção do operador. Uma magia Moldar Água pode ser operada para moldar a água antes de ser congelada ou para alterar a forma do gelo depois de congelado.

Duração: O gelo dura até derreter naturalmente.

Custo: 2 para um objeto do tamanho de um punho, 4 para 25 litros, 6 para 250 litros, mais 3 para cada 250 litros adicionais. Se a temperatura estiver acima de zero, o operador pode manter a mágica gastando o custo de operação uma vez a cada 10 minutos.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 200 de energia, \$100 em uma gema azul.

Nevoeiro

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 193.

Camada de Gelo

Área

Cobre o piso ou o chão com uma folha de 0,5cm de gelo transparente. Pisar nessa camada de gelo é muito precário. Todos os combates e ataques corpo a corpo, e todas as defesas ativas, terão uma penalidade de -3 em uma camada de gelo. Para outras perícias físicas, incluindo ataques com projéteis e armas arremessadas, a penalidade será de -2. Mesmo atravessar uma camada de gelo é geralmente difícil — em geral, qualquer pessoa que tente caminhar ou correr sobre uma camada de gelo deve fazer um teste de DX-2 por cada metro de distância que percorrer. Se ele falhar neste teste, ele cai no gelo. Ele pode, com outro teste de DX-2, tentar ficar em pé no próximo turno. Botas com cravos anula todas as penalidades no gelo.

Camadas de gelo são muito difíceis de ver. Qualquer pessoa que não esteja observando ativamente o solo em busca de gelo deve fazer um teste de Visão-3 para notar uma camada de gelo antes de pisar nela.

Uma camada de gelo extinguirá uma área de fogo normal em que é sobreposta e vice-versa.

Duração: Uma camada de gelo dura até derreter naturalmente.

Custo básico: 3.

Tempo de operação: 2 segundos por metro de raio.

Pré-requisito: Geada.

Item

(a) Tapete ou esteira. *Custo por 1 m²:* 100 de energia, \$250 em materiais para a mágica. (b) Varinha, cajado ou joias. *Custo para criar:* 250 de energia, \$500 em uma gema azul.

Esfera de Gelo

Projétil

Jogue uma bola de gelo da sua mão. Quando atinge, causa danos por contusão e desaparece em uma gota de água. Uma Esfera de Gelo de 1 dado também pode extinguir fogo em um raio de 1 metro, se apontada com precisão. Possui 1/2D 40, Max 80, Prec 2.

Custo: qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por 3 segundos. A esfera causa 1d de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Item

Cajado ou varinha — a bola é disparada da ponta do objeto. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 400; o cajado ou a varinha deve ter uma safira de \$500 no seu topo.

Projéteis Congelantes

Comum

Como Arma Congelante, mas operada em uma arma de projétil. A arma em si fica fria ao toque, mas não prejudica o usuário. Qualquer projétil que disparar se torna muito frio, causando +2 de dano à maioria dos inimigos; quebra após atingir um alvo ou após 10 segundos, o que ocorrer primeiro.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Arma Congelante.

Item

Uma arma de projétil que dispara projéteis congelados sempre que usados, sem custo de energia para o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000; uma safira de \$500 deve ser colocada na arma.

Descongelar

Área

Transforma gelo sólido em água.

Duração: Permanente acima de zero; 10 minutos abaixo de zero.

Custo básico: 1 (mínimo 2). Abaixo do congelamento, o custo para manter é o mesmo.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Calor ou Congelar.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 300 de energia, \$100 de materiais para a mágica.

Imunidade à Água

Comum

O objetivo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue tornam-se imune aos efeitos da umidade, permanecendo secos, mesmo que completamente submersos. A mágica protege contra o efeito de amortecimento de vapor ou gelo, mas não contra o próprio escaldamento ou congelamento! Isso também protege contra substâncias semelhantes à água; uma bebida derramada não mancha, por exemplo. Sua proteção contra o ácido é limitada — o objetivo recebe 2 pontos de RD contra derramamentos ou imersão em ácido.

Esta também é uma mágica de Proteção e Aviso.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Moldar Água e Dissipar Água ou Guarda-Chuva.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Sempre ativo. Afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 200 de energia e uma esmeralda de \$200. (b) Cajado, varinha ou joia. *Custo para criar:* 400 de energia e uma esmeralda de \$200.

Sapatos de Neve

Comum

Cruze gelo ou neve como se fosse terreno regular. Sapatos de Neve elimina qualquer penalidade de deslocamento, DX ou perícia normalmente avaliada por gelo ou neve. O objetivo ainda está sujeito a penalidades causadas por uma superfície instável, como um bloco de gelo balançando ou uma avalanche.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Item

Sapatos, botas ou sandálias. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 350.

Caminhar na Água

Comum

Ande na água como na vantagem Caminhar Sobre Líquidos (pág. MB46).

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Item

Cajado, varinha, joias ou roupas. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 500.

Ondas**Especial; Área**

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 194.

Jato de Água**Comum**

Atira um jato fino de água com um dedo. A cada turno, o operador joga contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Ele projeta todos os alvos e causa dano a criaturas de fogo; ele pode matar ou derrubar criaturas voadoras. Ele pode extinguir o fogo normal de uma área de 1 metro de raio. Qualquer pessoa atingida no rosto por um jato de água tem uma penalidade de -3 nas perícias de combate no próximo turno para cada ponto de energia colocado no jato.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. Dá 1d de dano a cada ponto colocado nele. Distância é igual ao número de dados.

Pré-requisito: Moldar Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. Se o objeto for uma varinha ou cajado, ele deve ter uma ponta azul (ou uma ponta com joias azuis); o jato vem da ponta. *Custo de energia para criar:* 600.

Aquavisão**Informação**

Veja através da água, neve e gelo — para encontrar tesouros submersos, à monstros à espreita, etc.

Esta também é uma mágica de Reconhecimento.

Duração: 30 segundos.

Custo: 1 por 20 metros de profundidade para ser operada (até 200 metros). Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Água.

Item

Qualquer. *Custo de energia para criar:* 200.

Sorvedouro**Área**

Cria um redemoinho circular em um corpo de água (lagos, rios, mares, mas também lagoas e piscinas). Ao se concentrar, o operador pode mover o Sorvedouro a qualquer distância até seu próprio diâmetro por segundo. O operador pode mover com a metade da velocidade enquanto se concentra.

O Sorvedouro possui um “funil” no centro, cujo raio (na superfície) pode ser até metade do redemoinho. A profundidade do funil pode atingir o dobro do raio do redemoinho. O funil fica progressivamente mais estreito à medida que se aproxima do fundo.

O metro mais externo do redemoinho se move com Deslocamento 1, o próximo anel interno com Deslocamento 2 e assim por diante. Qualquer pessoa presa no redemoinho será arrastada para o fundo; um teste de Natação, com uma penalidade igual à velocidade do anel atual, deve ser feito a cada rotação para evitar ser arrastado para o próximo anel interno (além das consequências usuais para a falha — pág. MB355). Um sucesso de 3 ou mais significa que o nadador conseguiu mover um anel para fora (se assim o desejar).

O redemoinho tem pouco efeito sobre seres e objetos que pesam mais de 45 kg vezes seu raio em metros. Enquanto estiver no redemoinho, todas as perícias baseadas em DX (exceto as aquáticas como Natação ou Mergulho) terão uma penalidade de -5, acima e além de qualquer penalidade por estar na água em primeiro lugar.

Duração: 1 minuto após atingir a força total.

Custo básico: 2 para operar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: Sorvedouro começa imediatamente, mas o operador deve se concentrar por um número de segundos igual ao raio do Sorvedouro em metros para trazê-lo com força total. O Sorvedouro leva um tempo semelhante para parar quando a mágica termina, embora nenhuma concentração seja necessária.

Pré-requisito: Moldar Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 200 de energia e uma esmeralda de \$500.

Frescor**Comum**

O objetivo permanece confortavelmente fresco em clima quente, evitando o risco de desidratação ou insolação — mas não queimaduras solares! Efetivamente, o objetivo ganha Tolerância à Temperatura 3 (pág. MB95) em direção ao calor durante o período da mágica. A mágica não oferece proteção contra chamas reais ou mágicas de ataque baseadas em fogo.

Esta também é uma mágica de Proteção e Aviso.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Frio.

Item

Roupas, cajado ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.



Criar Gelo

Comum

Cria uma quantidade de gelo ou neve. Pode aparecer como: um bloco sólido de qualquer forma; dentro de um contêiner (que deve ser grande o suficiente); pendurado no ar (cai imediatamente); como uma massa de lascas de gelo (ótima para resfriar bebidas); ou como uma nuvem de neve (que se assenta no chão). São necessários 240 litros de lascas de gelo ou neve para apagar uma área de um metro de raio de fogo em um segundo. Quatro litros de neve, dependendo da sua densidade (pág. 195), cobrirá uma área de um metro de raio até uma profundidade entre 5 a 45 centímetros.

Duração: Permanente; o gelo dura até derreter naturalmente.

Custo: 2 por 4 litros de gelo criado.

Pré-requisito: Congelar.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 200 de energia e uma safira de \$100.

Desidratar

Comum; Resistível com HT

Remove a água dos tecidos de um objetivo, causando danos ou morte. Afeta toda a vítima se for operada à distância; se o operador tocar o objetivo, o dano será limitado à parte tocada. A armadura não protege!

Duração: O dano causado é permanente até ser curado.

Custo: 1 para 1d-1 de dano causado, até 3.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos cinco mágicas da Água, incluindo Dissipar Água.

Item

Varinha ou cajado. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 700 de energia e \$1.000 em materiais para a mágica.

Adaga de Gelo

Projétil

Cria e arremessa um pingente afiado de gelo. Quando ataca, causa dano por perfuração e derrete instantaneamente. Possui 1/2D 30, Max 60, Prec 3.

Custo: Qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por 3 segundos. Causa 1d-1 de dano por perfuração para cada ponto de energia colocado nela. Nenhum efeito extra em criaturas de fogo.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Esfera de Gelo ou Jato de Água.

Item

Jóias; o objeto deve ter uma forma ou desenho de adaga. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 400.

Toque Congelante

Toque

Cobre o objetivo com uma camada de gelo. O operador deve tocar o objetivo para ativar essa mágica; o local acertado é irrelevante. O objetivo é imobilizado e não pode tomar nenhuma ação até que ele rompa o gelo com um teste de ST bem-sucedido com uma penalidade de -1 por cada 0,5cm de gelo. O gelo pode ser picado por fora a uma taxa de 0,5cm de gelo para cada ponto de dano básico; possui RD 1 por 1cm de gelo. Se os socorristas não forem cuidadosos, eles podem esmagar o gelo ferindo o objetivo (consulte *Superpenetração*, pág. MB408).

Enquanto está envolto em gelo, o objetivo é vulnerável a choques térmicos (pág. MB433); ele deve fazer um teste de HT imediatamente. Em um sucesso, ele perde 1 PF; em uma falha, ele perde PF igual à margem da falha. O teste HT deve ser repetido a cada minuto em que o objetivo permanecer envolto em gelo. Se a situação se tornar terrível o suficiente para que o objetivo comece a fazer testes de morte, um sucesso decisivo significa que o objetivo caiu em animação suspensa, conforme a mágica.

Duração: Permanente. Se a temperatura estiver acima do ponto de congelamento, o revestimento de gelo pode ser mantido gastando tanta energia quanto na operação original a cada 10 minutos.

Custo: 2 por 0,5cm de gelo; deve afetar o objetivo inteiro, não apenas uma parte dele! Cada 0,5cm causa 1d-1 de dano às criaturas de fogo.

Tempo de operação: 1 segundo por 0,5cm de gelo.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos quatro mágicas da Água.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o objetivo. A ponta do objeto deve ser branca. *Custo de energia para criar:* 800.

Atravessar Água

Comum

Passe pela água ou pelo gelo como se fosse ar; o objetivo pode percorrer geleiras, ao longo dos lagos, etc. Como a mágica Nadar, isso anula as penalidades de combate por lutar na água. Em água líquida, o objetivo precisa de uma superfície para andar. A mágica pode custar mais se for necessária resistência a altas pressões. A mágica não abre uma passagem para que outros possam seguir, nem revela o que está do outro lado... Se o operador (ou o objetivo) conhece uma mágica para deixá-lo respirar, o objetivo não terá dificuldade em respirar durante sua jornada, sem custo de energia. Caso contrário, ele deve prender a respiração!

Se a mágica terminar antes que o objetivo recupere o ar livre, ele se encontra submerso. Ele não é ferido automaticamente, mas se afoga (ou sufoca, se estiver no gelo) se não puder escapar.

Duração: 1 segundo.

Custo: 4 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Água.

Item

Roupas ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.100.

Secar Nascente

Comum

Seca e bloqueia o fluxo de água dentro de uma nascente, reduzindo sua produção.

Duração: Permanente. Observe, no entanto, que a geologia local pode eventualmente mudar, restaurando a produção da nascente para o nível anterior.

Custo: 3 vezes a redução na produção da nascente, em 4 litros por hora.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Dissipar Água e Moldar Terra.

Item

Cajado. *Custo para criar:* 450 de energia e uma esmeralda de \$500.

Terra para Água

Comum

Como listada em *Mágicas da Terra*, pág. 52.

Água Essencial

Comum

Como Criar Água, mas a água criada é a essência mágica da água. Extingue qualquer tipo de incêndio na mesma proporção que a água comum extingue o fogo comum. Também é três vezes mais saciante que a água comum — em outras palavras, um mero litro de água essencial mantém alguém hidratado por um dia inteiro de esforço em climas quentes (pág. MB426).

Duração: Permanente até ser usada; se for usada para apagar um incêndio, por exemplo, o vapor criado é de água comum.

Custo: 3 por 4 litros criado.

Pré-requisito: Pelo menos 6 outras mágicas da Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 800.

Geladura

Comum; Resistível com HT

Diminui as temperaturas nos tecidos do corpo do objetivo, causando danos ou morte. Afeta toda a vítima se for operada à distância; se operada por toque, o dano é limitado à parte tocada. A armadura não protege.

Duração: O dano é permanente até ser curado.

Custo: 1 por dado de dano causado, até 3.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Geada e Congelar.

Item

Varinha ou cajado. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o objetivo. *Custo para criar:* 700 de energia, materiais para a mágica de \$500 e uma gema azul de \$500.

Jato de Neve

Comum

Atira um jato fino de neve com um dedo. A cada turno, o operador joga contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Ela projeta todos os alvos e causa dano a criaturas de fogo; ele pode matar ou derrubar criaturas voadoras. Ele pode extinguir o fogo normal em uma área de um metro de raio. Se a mágica atinge o rosto do alvo, ele o cega temporariamente, a menos que ele faça um teste de HT.

Se o teste de HT falhar, cada ponto de energia na mágica cega o alvo por um segundo. Depois que o alvo puder ver novamente, a visão embaçada o colocará em uma penalidade de -3 para as perícias de combate por mais 1d segundos. Em um teste de HT com falha crítica, o alvo é cegado por 1d segundos por ponto de energia na mágica. Em um teste de HT bem-sucedido, a vítima tem os olhos encobertos e, portanto, é incapaz de ver por um segundo. Em um sucesso decisivo, a vítima não é afetada.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. O jato causa 1d de projeção para cada ponto colocado nela. Sua distância é igual ao número de dados. O custo para manter é o mesmo.

Pré-requisitos: Jato de Água e Congelar.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do objeto. *Custo de energia para criar:* 600; o cajado ou a varinha deve ter uma safira de \$500 em sua ponta.

Respirar Água

Comum

Permite que o objetivo respire água como se fosse ar, concedendo temporariamente Não Respira (Guelras) (pág. MB73). O objetivo não perde a capacidade de respirar ar comum! A critério do Mestre, essa mágica também pode incluir o equivalente a Resistência à Pressão 1 (pág. MB84), permitindo que o objetivo se aventure em águas profundas sem preocupação.

Esta também é uma mágica do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Criar Ar e Dissipar Água.

Item

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 400.

Respirar Ar

Comum

Como descrita em *Mágicas do Ar*, pág. 26.

Nadar

Comum

Como descrita em *Mágicas de Deslocamento*, pág. 147.

Corpo de Gelo (MD)

Comum; Resistível com HT

Concede temporariamente ao objetivo a metacaracterística Corpo de Gelo (pág. MB263). Roupas (até 3 kg) também se tornam gelo, mas perdem os poderes mágicos que possam ter.

Duração: 1 minuto. Expira se o objetivo perder a consciência.

Custo: 7 para operar. 3 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Corpo de Água e Congelar.

Item

Cajado, varinha ou joias. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.300.

Ferver Água

Comum

Transforma água em vapor. A água se expande consideravelmente, passando de líquido para gasoso; um mero litro de água produz muito vapor. O efeito escaldante do vapor é tal que um hexágono de vapor deve ser tratado exatamente como um hexágono de fogo, exceto que não pode acender nada.

Duração: Permanente, embora o vapor volte a condensar naturalmente (em cerca de 10 minutos).

Custo: 2 para uma quantidade de água do tamanho de um punho (produz aproximadamente um hexágono de vapor), 4 para 25 litros de água (produz cerca de 30 m³ de vapor), 6 para 250 litros de água (produz 300 m³ de vapor), 3 para cada 250 litros adicionais.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Moldar Água e Calor.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 200 de energia e uma cornalina de \$100.

Condensar Vapor

Área

Transforma vapor em água em temperatura ambiente.

Duração: Permanente, embora a água possa ferver novamente.

Custo básico: 1 (mínimo 2).

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Frio ou Ferver Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 300 de energia e uma esmeralda de \$100.

Criar Ácido

Comum

Cria uma solução ácida forte do nada. Pode aparecer em qualquer uma das várias formas. Pode aparecer dentro de um recipiente (que deve ser de vidro ou de alguma pedra ou metal especial se o ácido não o atacar), como um globo no ar (que cai imediatamente) ou como uma densa névoa de gotículas (que causa dano pelos respingos).

Duração: O ácido criado é permanente, mas é neutralizado à medida que reage com objetos e seres.

Custo: 1 por litro criado.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Criar Água e Criar Terra.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 300.

Criar Nascente

Comum

Aumenta a produção de uma nascente ou cria uma onde não existe.

Duração: Permanente. Observe, no entanto, que a geologia local pode eventualmente mudar, reduzindo a produção da nascente ao seu nível anterior.

Custo: 5 vezes o aumento na produção da nascente, em 4 litros por hora.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Secar Nascente e Moldar Água.

Item

Cajado. *Custo para criar:* 675 de energia e uma esmeralda de \$500.

Correnteza

Especial; Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 194.

Maré

Especial; Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 194.

Carne para Gelo (MD)

Comum; Resistível com HT

"Petrifica" um objetivo vivo (e todo o seu equipamento!) no gelo. Pedra para Carne pode reverter os efeitos dessa mágica, mas o operador tem -4 de penalidade, a menos que ele também conheça Carne para Gelo. Remover Maldição também pode quebrar a mágica.

Duração: Permanente até ser revertida por outra mágica ou derretimento substancial (ou quebra).

Custo: 12 para operar; deve afetar o objetivo inteiro, não apenas uma parte dele!

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Geladura e Corpo de Água.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Criar Vapor

Área

Produz uma nuvem de vapor. Até que se dissipe, qualquer pessoa que esteja dentro da área de efeito corre o risco de queimaduras (trate como se estivesse cercada por fogo, pág. MB433-434, exceto que o vapor não pode incendiar nada). O vapor tende a subir; a taxa de dissipação depende da área, temperatura ambiente e presença de vento — em ambientes fechados, geralmente dura até a mágica terminar, mas ao ar livre em um dia de ventania ou frio, pode durar apenas 10 segundos ou mais.

Duração: 5 minutos ou menos, como acima.

Custo básico: 2 para operar. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Ferver Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 400 de energia e uma corralina de \$100.

Destilar

Comum

Como listada em *Mágicas sobre Alimentos*, pág. 79.

Imunidade a Ácido

Comum

O objetivo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carrega torna-se imune aos efeitos do ácido.

Esta também é uma mágica de Proteção e Aviso.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar; 6 se o objetivo precisar resistir ao Ácido Essencial. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Criar Ácido.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800. (b) Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Convocar Elemental da Água, Controle de Elemental da Água, Criar Elemental da Água

Veja *Mágicas de Espírito Elemental*, pág. 27.

Chuva

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Neve

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Granizo

Área

Como listada em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Jato de Lama

Comum

Como listada em *Mágicas da Terra*, pág. 52.

Gêiser (MD)

Área

Faz com que um gêiser de água quente fervente saia do chão. Ele cria um furo igual ao seu raio, conforme definido pelo operador. Todos aqueles dentro do gêiser sofrem danos de 3d. Eles são automaticamente empurrados para fora da área de efeito e devem fazer um teste de DX-5 para permanecerem em pé!

Dois segundos após o início do gêiser, a água começa a cair como spray. Sob condições normais, afeta uma área com o dobro do raio do gêiser original. Todos os que estão nesta nova área de respingo sofrem 1d de dano por segundo.

Exemplo: Um gêiser de 2 metros de raio é criado. Todos os que estão nessa área sofrem danos de 3d. Dois segundos depois, todos aqueles em um raio de 4 m, mas não em um raio de 2 m, sofrem 1d de dano.

Elemental da Água Pequeno

Este é o elemental básico da água convocado ao operar Invocar Elemental da Água ao custo mínimo em energia de 4. Mais energia colocada na magia convoca um elemental mais poderoso. Geralmente, isso significa simplesmente um elemental maior; um ponto de energia é igual a 1 ponto adicional de ST, 5 PV ou 2 pontos de RD. No entanto, o Mestre pode optar por construir um elemental mais exótico, adicionando características incomuns ao modelo a seguir ou desenvolvendo um do zero.

Elemental da Água Pequeno

40 pontos

Modificadores de Atributo: ST-3 [-30]; DX-2 [-40]; QI-3 [-60]; HT-1 [-10].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1.

Vantagens: Anfíbio [10]; Camaleão 1 [5]; Não Respira [20]; Não Dorme [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100]; Resistência à Pressão 3 [15]; Escorregadio 5 [10].

Desvantagens: Invertebrado [-20]; Vulnerabilidade (Desidratação) [-10].



Se o operador estiver na área do gêiser, ele sofrerá dano normal, mas se estiver na área de respingo, ele não será ferido.

O gêiser deve sempre brotar da terra; não funcionaria no telhado. Se operada em circunstâncias incomuns, pode produzir efeitos interessantes, como um fluxo contínuo de água escaldante que flui ladeira abaixo para os inimigos, mas estes devem ser controlados pelo Mestre.

Duração: 1 segundo.

Custo básico: 5 para operar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Seis mágicas da Água, incluindo Criar Nascente, e quatro mágicas da Terra ou quatro mágicas do Fogo.

Chuva de Ácido

Área

Chuva ácida goteja do céu para a área, causando 1d-1 de dano por ácido por segundo a todos dentro dela. Personagens e criaturas sob a chuva de ácido sofrem danos por sua vez; se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano será reduzido pela metade (arredondar para baixo).

A magia só pode ser operada em áreas externas. A armadura protege da maneira usual. Um escudo com um BD de 2 ou superior pode ser mantido acima da cabeça para bloquear as gotículas, mas pode sofrer danos

(pág. MB484). Isso requer duas mãos e uma ação Preparar, e consegue proteger automaticamente o personagem assim que o escudo estiver preparado para cima, mas isso *desprepara-o* para suas funções normais de proteção! Além disso, a chuva ácida devora objetos a uma taxa de 1 PV a cada 10 segundos; a RD do objeto o protege completamente por 3 segundos por RD. Isso inclui edifícios.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3. O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Criar Água e Criar Terra.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 1.200.

Jato de Vapor

Comum

Atira um jato fino de vapor escaldante com um dedo. A cada turno, o operador faz um teste de DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Ele projeta todos os alvos, além de seu dano regular; causa o dobro de dano a criaturas de fogo ou gelo. Ela pode extinguir o fogo normal em uma área de 1 metro de raio. Se a mágica atinge o rosto do alvo, ela o cega temporariamente, a menos que ele faça um teste de HT.

Se o teste de HT falhar, cada ponto de energia na mágica cega o alvo por um segundo. Depois que o alvo puder ver novamente, a visão embaçada o colocará em uma penalidade de -3 para perícias de combate por mais 1d segundos. Em um teste de HT com falha crítica, o alvo é cegado por 1d segundos por ponto de energia na mágica. Em um teste de HT bem-sucedido, a vítima tem os olhos encobertos por um segundo e, portanto, é incapaz de ver por um turno. Em um sucesso decisivo, a vítima não é afetada.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. Dá 1d-1 de dano escaldante a cada ponto colocado nela. A distância é igual ao número de dados. O custo para manter é o mesmo.

Pré-requisitos: Jato de Água e Ferver Água.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do objeto. **Custo de energia para criar:** 700; o cajado ou a varinha deve ter uma corralina de \$300 na ponta.

Bola de Ácido

Projétil

Arremesse uma bola de ácido de uma mão. Quando atinge algo, explode, causando dano por ácido. Possui 1/2D 20, Max 40, Prec 1; use a perícia Ataque Inato.

Custo: Qualquer quantia até seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. A Bola de Ácido causa 1d de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Criar Ácido.

Item

Cajado ou varinha — o projétil é disparado da ponta do objeto. Utilizável apenas por magos. **Custo de energia para criar:** 300.

Jato de Ácido

Comum

Atira um jato de ácido de uma mão. A cada turno, o operador faz um teste de DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. O jato pode ser desviado, mas não aparado ou bloqueado. O jato causa projeção como Jato de Neve; se o jato atingir o rosto, o ácido pode cegar a vítima, conforme detalhado na pág. MB428.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. Causa 1d-1 de dano por cada ponto usado. A distância é igual ao número de dados. O custo para manter é o mesmo.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Jato de Água e Criar Ácido.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do objeto. *Custo de energia para criar:* 400.

Chuva de Adagas de Gelo

Área

Adagas de Gelo chovem do céu para a área, causando 1d-2 de dano por perfuração por segundo a todos dentro dela. Personagens e criaturas sob a Chuva de Adagas de Gelo sofrem danos em seus próprios turnos; se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano será reduzido pela metade (arredondar para baixo).

A mágica só pode ser operada em locais abertos. A armadura protege da maneira usual. Um escudo com um BD de 2 ou superior pode ser mantido acima da cabeça para bloquear o gelo, mas pode sofrer danos (pág. MB484). Isso requer duas mãos e uma ação Preparar, e consegue proteger automaticamente o personagem assim que o escudo estiver preparado para cima, mas isso o *desprepara* para suas funções normais de proteção!

Objetos inanimados, como edifícios, protegem com sua RD.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 (mínimo 2). Dobrando o custo básico, a Chuva de Adagas de Gelo causa 1d por segundo!

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Granizo e Adaga de Gelo.

Item

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 800 de energia e uma safira de \$1.000.

Tempestade

Área

Como listado em *Mágicas do Clima*, pág. 195.

Sopro Congelante (MD)

Comum

O operador expulsa uma saraivada mortal de gelo e ar frio de sua boca. O operador faz um teste para acertar contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato. Isso conta como um ataque; pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. O operador deve estar de frente para o alvo. Não são necessários gestos com as mãos para operar essa mágica; certos movimentos de lábios e língua são feitos. Portanto, Sopro Congelante pode ser operada “sem mãos” em qualquer nível de habilidade.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Dá 1d+1 de dano a cada ponto de energia na mágica. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Jato de Neve e Imunidade ao Frio.

Item

Jóias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 400 de energia e uma safira de \$500.



Sopro de Vapor (MD)

Comum

Semelhante ao Jato de Vapor, exceto que o vapor sai da boca do operador; Sopro de Vapor não pode ser mantida, e cada ponto de energia compra 1d de dano em vez de 1d-1. O operador faz um teste para acertar contra DX-2 ou a perícia Ataque Inato. Isso conta como um ataque; pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. O operador deve estar de frente para o alvo. Não são necessários gestos com as mãos para operar essa mágica; certos movimentos de lábios e língua são feitos. Assim, Sopro de Vapor pode ser operada “sem mãos” em qualquer nível de habilidade.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Jato de Vapor e Imunidade ao Fogo.

Item

Jóias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 1.000 de energia e uma cornalina de \$500.

Sopro de Ácido (MD)

Comum

Semelhante ao Jato de Ácido, exceto que o ácido sai da boca do operador; Sopro Ácido não pode ser mantido e cada ponto de energia compra 1d de dano em vez de 1d-1. O operador faz um teste para acertar contra DX-2 ou a perícia Ataque Inato (pág. MB183). Isso conta como um ataque; pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. O operador deve estar de frente para o alvo. Não são necessários gestos com as mãos para operar essa mágica; certos movimentos de lábios e língua são feitos. Assim, Sopro Ácido pode ser operada “sem mãos” em qualquer nível de habilidade.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Jato de Ácido e Imunidade a Ácido.

Item

Jóias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 400.

Ácido Essencial (MD)

Comum

Transforma o ácido comum na *essência* mágica do ácido. Nenhuma substância é imune à sua picada e causa três vezes mais dano antes de ser neutralizada. Água ou Fogo Essenciais, em igual quantidade, anulam o Ácido Essencial. Se congelado com a mágica Congelar, é inofensivo até derreter.

Por opção do mestre, essa mágica pode produzir alkahest (pág. 220).

Duração: Permanente até a neutralização.

Custo: 2 por litro.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e todas as seis mágicas de Ácido.

Item

Cajado, varinha ou jóias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.100.

CAPÍTULO VINTE E SEIS

MÁGICAS DO CLIMA

“Você fez o quê?!” Jenkins gritou.

“Eu precisava de um pouco de chuva no norte quarenta, então puxei algumas nuvens das colinas. O que há de errado nisso?”

“Jones trouxe uma nordeste para polinizar seus girassóis! No momento em que ela empurrar suas nuvens por cima da serra, elas com certeza vão provocar uma enchente lá nos Aaronson.”

“Bem, Aaronson merece”, Dan Friedlander resmungou. “Despejar grânizo na festa de aniversário da pequena Susie Atkins só porque sua Jenny não foi convidada — que tipo de pessoa faz algo assim?”

“Isso não vem ao caso, Dan! Também sei que a viúva Sawyer precisava daquela chuva para os tomates, e você acabou de despejá-la em Vic Aaronson!”

“Bem, como eu poderia saber disso? Ultimamente a Emmeline Sawyer não tem conversado comigo!”

Jenkins afundou a cabeça nas mãos. “Todo mundo mexe com o clima, mas ninguém fala sobre isso.”

Os Mestres que desejam aumentar o potencial dos magos do clima podem desejar que todas as mágicas do Clima/Área sejam operadas usando Modificadores de Longa Distância (do operador à borda da área afetada).

Geada

Área

Cria uma cobertura de gelo em todas as superfícies na área de efeito. A geada é real e dura indefinidamente se a temperatura estiver abaixo de zero. Em condições mais quentes, o gelo derrete rapidamente e se transforma em orvalho. Quando operada sobre um fogo real ou mágico, o gelo produz uma nuvem de vapor e faz as chamas chiarem por alguns segundos. Apenas um fogo minúsculo — um fósforo ou vela — seria extinto pela mágica Geada.

A mágica Geada operada sobre um elemental do fogo ou outra criatura flamejante causa um ponto de dano à criatura, mas tem mais probabilidade de irritá-la do que espantá-la.

Esta também é uma mágica da Água.



Duração: A geada dura até derreter naturalmente.

Custo básico: 1.

Pré-requisito: Criar Água ou Frio.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 200 de energia, \$350 em gemas azuis.

Nevoeiro

Área

Cria uma área de neblina densa. Até mesmo um metro de nevoeiro bloqueia a visão. Armas flamejantes e projéteis perdem seu poder extra no nevoeiro. Uma Bola de Fogo perde 1 ponto de dano por metro de nevoeiro que deve atravessar (por exemplo, uma Bola de Fogo 3d que atravessa 5 metros de nevoeiro causa dano 3d-5), enquanto as vítimas de uma Bola de Fogo Explosiva podem contar cada metro de nevoeiro como dois metros de distância da explosão. No entanto, nenhuma quantidade de nevoeiro extinguirá um incêndio.

Esta também é uma mágica da Água.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para operar. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Moldar Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Previsão do Tempo

Informação

Prevê o tempo com precisão para um determinado local em um determinado período. Essa previsão *não* leva em consideração a intromissão mágica ou prediz as ações de outros magos!

Esta também é uma mágica do Ar.

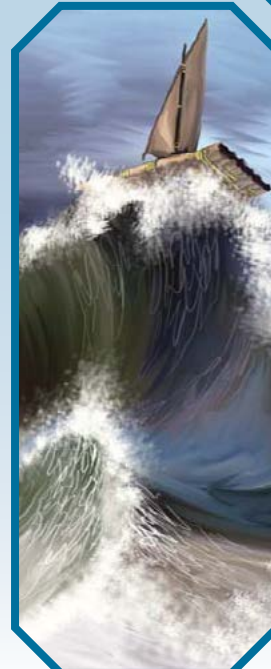
Custo: 2 vezes a duração da previsão, em dias. Duplique o custo de um local fora da área geral (por exemplo, no horizonte). Quadruple o custo de um local em outro continente. Essa mágica não pode prever o tempo em planetas ou planos diferentes daquele em que o operador está atualmente.

Tempo de operação: 5 segundos por dia de previsão.

Pré-requisitos: Pelo menos quatro mágicas do Ar.

A Escala Beaufort

Grau Beaufort	Descrição	Velocidade do Vento (km/h)	Altura média das ondas em Alto Mar (metros)	Observações
0	Calmaria	< 1	0	
1	Bafagem	1 a 5	0	
2	Brisa Leve	6 a 11	0-0,3	
3	Brisa Fraca	12 a 19	0,3-0,6	Quebra de crista
4	Brisa Moderada	20 a 28	0,6-1,2	Alguma espuma
5	Brisa Forte	29 a 38	1,2-2,4	
6	Vento Fresco	39 a 49	2,4-3,9	Alguns respingos
7	Vento Forte	50 a 61	3,9-6	Alguns borrifos
8	Ventania	62 a 74	3,9-6	
9	Ventania Forte	75 a 88	3,9-6	Ondas rolam
10	Vendaval	89 a 102	6-9	Visibilidade afetada
11	Tempestade	103 a 117	9-13,5	
12	Furacão	118 a 132	13,5	
13	Furacão	133 a 149		
14	Furacão	150 a 166		
15	Furacão	167 a 183		
16	Furacão	184 a 201		
17	Furacão	202+		



Ondas

Especial; Área

Altera a calma da superfície de qualquer grande corpo de água. Cada aplicação da magia pode aumentar ou diminuir a altura da onda em um ponto na escala de Beaufort (acima); para conseguir alterações em vários pontos, multiplique o custo da magia de acordo. O vento não é afetado. Observe que a escala de Beaufort é específica para as ondas do oceano; as ondas produzidas nas margens de lagos geralmente são muito mais baixas em relação à velocidade do vento (julgamento do Mestre).

A magia pode ser operada em uma área, afetando as ondas que se movem através dela. Também pode ser operada em um objeto, como um navio, que deve abranger sua totalidade (normalmente, 10 a 30 metros de raio). A área de efeito se move com o objeto.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/60 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Moldar Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Nuvens

Área

Cria ou dissipa a cobertura normal de nuvens ao ar livre, conforme o operador escolher.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 10 minutos, após o qual as nuvens normais saem ou retornam, a menos que a magia seja mantida.

Custo básico: 1/20 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos duas magias da Água e duas do Ar.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Correnteza

Especial; Área

Afeta as correntes de qualquer grande corpo de água. Cada aplicação da magia pode mudar a direção atual em 22,5 graus ou a velocidade em 1,6 km/h (ou um nó). Para obter mudanças combinadas de direção/velocidade ou mais mudanças extremas em uma ou outra, aumente o custo proporcionalmente.

A magia pode ser operada em uma área, afetando a corrente que se move sob ela por 40 metros de profundidade. Também pode ser operada em um objeto, como um navio, que deve abranger sua totalidade. A área de efeito se move com o objeto.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/50 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Pelo menos seis magias da Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Maré

Especial; Área

Cada aplicação dessa magia pode aumentar ou diminuir o nível da água em 30 centímetros; para mudanças maiores, aumente o custo da magia proporcionalmente.

A "colina de água" criada assim se espalha naturalmente a partir da área afetada, caindo 30 centímetros por cada metro além da área real da magia.

A magia pode ser operada em uma área, afetando a maré nela. Também pode ser operada em um objeto, como um navio, que deve abranger sua totalidade. A área de efeito se move com o objeto.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/30 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Pelo menos oito magias da Água.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 225.

Vento

Especial; Área

Modifica as condições atuais do vento externo. Cada aplicação da mágica pode mudar a direção do vento em 22,5 graus (de O para OSO, por exemplo) ou alterar a velocidade do vento em um nível na escala de Beaufort (veja caixa). Para obter mudanças combinadas de direção/velocidade ou mudanças mais extremas em uma ou outra, aumente o custo proporcionalmente.

A mágica pode ser operada em uma área, afetando o vento que se move sobre ele do chão até uma altitude de cerca de 90 metros. Também pode ser operada em um objeto, como um veleiro, que deve abranger sua totalidade. A área de efeito se move com o objeto.

Esta também é uma mágica do Ar.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/50 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Furacão.

Item

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Chuva

Área

Cria (ou impede) 2,5 centímetros de chuva em um ambiente externo normal.

Esta também é uma mágica do Ar e Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/10 (mínimo 1). Custo dobra para fazer chover em um deserto ou outra área (determinação do Mestre), onde a chuva não é natural. Custo dobra para evitar a chuva em uma área naturalmente chuvosa ou pantanosa. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Nuvens.

Item

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por um mago. O item deve ser mantido na água quando não estiver em uso; perde seus poderes se permanecer seco por mais de uma hora. *Custo de energia para criar:* 600.

Neve

Área

Cria (ou impede) 2,5 centímetros de neve, em um ambiente externo normal. Para funcionar corretamente, essa mágica deve ser operada quando a temperatura é de 0°C ou inferior. Quando lançada em condições mais quentes, essa mágica evoca uma garoa fina, umedecendo o chão, mas não deixando poças significativas.

Esta também é uma mágica do Ar e da Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/15 (mínimo 1). Cada 1/15 de energia adicional por metro de raio aumenta a quantidade de neve em 2,5 centímetro por hora. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Nuvens e Geadas.

Item

Cajado. Deve ser mantido fresco quando não estiver em uso; perde sua potência se for exposto a temperaturas acima de 32°C por mais de duas horas. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 450.

Granizo

Área

Causa uma chuva de granizo. A temperatura deve estar acima do congelamento. O principal efeito é proporcionar intensa distração para quem está sendo atingido por granizo; magos devem fazer um teste de Vontade a cada segundo para manter sua concentração.

Por 5 vezes o custo, o Mestre pode permitir pedras de granizo realmente grandes, causando 1d-2 de dano por segundo.

Esta também é uma mágica da Água.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1/5 (mínimo 1). Para granizo prejudicial, o custo básico é 1. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Neve.

Item

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 500.

Aquecer

Área

Aumenta a temperatura do ar ambiente de uma área. Isso pode ser usado para dissipar Nevoeiro, por exemplo. A mágica não pode elevar a temperatura acima de 37°C.

Esta também é uma mágica do Ar.

Duração: 1 hora.

Tempo de operação: 1 minuto por aplicação do custo básico.

Custo básico: 1/10 (mínimo 1). Cada aplicação do custo básico aumenta a

temperatura ambiente em 2° C. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Calor e pelo menos quatro mágicas do Ar.

Item

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 150.

Resfriar

Área

Reduz a temperatura do ar ambiente de uma área. Isso pode causar neblina se as condições forem adequadas. A mágica não pode baixar a temperatura abaixo de -40° C.

Esta também é uma mágica do Ar.

Duração: 1 hora.

Tempo de operação: 1 minuto por aplicação do custo básico.

Custo básico: 1/10 (mínimo 1). Cada aplicação do custo básico reduz a temperatura ambiente em 20° C. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Frio e pelo menos quatro mágicas do Ar.

Item

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 150.

Tempestade

Área

Cria (ou dissipa) uma tempestade. Dependendo da temperatura e umidade do ambiente, pode ser uma tempestade de vento simples ou incluir chuva, neve ou granizo — um eventual relâmpago também. Isto é particularmente eficaz no mar. A mágica é imprevisível em seus efeitos (ou seja, o Mestre decide o que a tempestade faz...)

A mágica também pode ser usada para dissipar uma tempestade; a eficácia da mágica depende dos tamanhos relativos da área afetada contra a área total da tempestade natural.

Esta também é uma mágica do Ar e água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/50 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto. Uma tempestade incipiente levará cerca de uma hora para se reunir e atingir força total. Uma vez que a mágica termine, pode levar um tempo variado para se acalmar — ela pode até continuar sozinha por horas! Uma tempestade dissipada também levará cerca de uma hora para se acalmar.

Pré-requisitos: Chuva e Granizo.

Item

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Domo Climático

Área

Como listada em *Mágicas de Proteção e Aviso*, pág. 169.

Caminhar nas Nuvens

Comum

Como listada em *Mágicas de Deslocamento*, pág. 148.

Saltar Nuvens

Comum

Como listada em *Mágicas de Deslocamento*, pág. 148.

Imunidade a Relâmpagos

Comum

O objetivo é qualquer coisa que ele carregue tornam-se imunes aos efeitos de raios e eletricidade. Em ambientes de baixa tecnologia, isso costuma ser usado para se proteger contra magia hostil; nos mundos de alta tecnologia, torna-se uma valiosa ferramenta profissional.

Esta também é uma magia de Proteção e Aviso e uma magia do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para operar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Quaisquer seis Mágicas do Ar.

Item

(a) Qualquer. Afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 1.000 de energia e \$1.000 em platina. (b) Varinha, cajado ou joias. *Custo para criar:* 1.500 de energia e \$1.000 em platina.

Relâmpago

Projétil

Atira um relâmpago com a ponta de um dedo. Este raio possui 1/2D 50, Max 100, Prec 3. Trate qualquer armadura de metal como RD 1 contra essa magia! Se o alvo estiver ferido, ele deve fazer um teste de HT, com uma penalidade de -1 por cada 2 PV sofrido, ou ficará atordoado. Ele pode tentar um teste de HT a cada turno para se recuperar. Contra equipamentos eletrônicos, trate esse ataque como se tivesse o modificador de dano por Sobretensão (consulte a pág. MB108).

O relâmpago se comporta imprevisivelmente em torno dos condutores. Um raio *não pode* ser disparado através de uma grade de metal, entre barras, de dentro de um carro, etc. —

ele pula no metal e se perde. No entanto, o Mestre pode (por exemplo) permitir que um mago atire um raio no chão de metal. Isso não eletrocutaria aqueles que estão nele, mas poderia dar um choque em todos eles, interrompendo a concentração e causando um pequeno dano (não mais que 1 ponto e possivelmente nenhum). O Mestre pode incentivar o uso criativo do relâmpago até que se torne um incômodo.

Esta também é uma magia do Ar.

Custo: Qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. O raio causa 1d-1 de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos (os dedos do operador faíscam quando a magia é operada).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos seis outras mágicas do Ar.

Item

Cajado ou varinha — o raio é disparado a partir da ponta do item. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 800 de energia, \$1.200 para decorações de platina.

Relâmpago Explosivo

Projétil

Cria um relâmpago que afeta o alvo e as coisas próximas. Isso tem 1/2D 50, Max 100, Prec 3. Pode ser arremessado contra uma parede, piso, etc. (a +4 para acertar) para capturar inimigos na explosão. O alvo e qualquer pessoa mais próxima do alvo que um metro recebe dano total. Os que estão mais distantes dividem o dano em três vezes a distância em metros da explosão (arredondar para baixo). Os efeitos dos danos causados por relâmpagos listados em Relâmpago se aplicam.

Esta também é uma magia do Ar.

Custo: Qualquer quantia até o dobro do seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. O raio causa 1d-1 de dano por queimadura por 2 pontos de energia completos.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Relâmpago.

Item

Cajado ou varinha — o raio é disparado a partir da ponta do item. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 1.200; deve incluir decorações de platina no valor de \$500.

Chicote de Relâmpago Comum

Cria um chicote de relâmpago na mão do operador. É manejado como um chicote normal (pág. MB405), exceto que sempre leva apenas um segundo para ficar pronto e não pode ser usado para aparar ou estrangular. O chicote causa 1d dano por queimadura cada vez que acerta. Os efeitos dos danos causados por raios listados em Relâmpago se aplicam.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 10 segundos.

Custo: 1 para operar com dois metros de alcance (máximo de 8 metros). Mesmo para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Relâmpago.

Item

Luva, chicote ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 350.

Toque Chocante

Toque

Carrega as mãos ou o cajado do operador com um relâmpago. O operador deve atingir o objetivo para ativar essa magia; o local da ocorrência é irrelevante. O objetivo recebe 1d+1 de dano por queimadura por ponto de energia na magia. A armadura não protege. Toque Chocante tem efeitos colaterais incomuns em eletrônicos e materiais condutores, conforme Relâmpago (acima).

Esta também é uma magia do Ar.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisito: Relâmpago.

Item

Cajado, varinha ou luva. O item deve tocar o objetivo. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Nuvem de Faíscas

Área

Cria uma nuvem no nível do solo de faíscas elétricas. Ela não bloqueia a visão, mas causa dano por queimadura a quem estiver nela. A armadura protege da maneira usual (a armadura metálica fornece a mesma proteção mínima que faz contra relâmpagos).

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 10 segundos.

Custo básico: 1 a 5; a nuvem causa 1 ponto de dano por segundo para cada ponto de energia investido no custo básico.

Tempo de operação: 1 a 5 segundos, dependendo do custo básico. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Moldar Ar e Relâmpago.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 150 de energia, \$500 em platina e uma opala de \$500.

Tempestade de Faíscas

Área

Cria um Furacão normal, com uma adição perigosa: a cada turno, um relâmpago atinge uma vítima aleatória na área de efeito. Para resolver o ataque do relâmpago, teste contra o NH em Tempestade de Faíscas do operador, sem nenhum ajuste de distância. A vítima recebe uma defesa ativa, como de costume.

Por opção do Mestre, os relâmpagos podem não ser completamente aleatórios: alvos altos podem estar em maior risco que os baixos, e armaduras de metal tendem a atrair os relâmpagos. Magos que usam essa magia sabem quais são as verdadeiras regras em seu mundo.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 minuto após atingir a força total.

Custo básico: 2 (Relâmpago 1d-1), 4 (Relâmpago 2d-2) ou 6 (Relâmpago 3d-3) a serem operados. Metade disso para manter.

Tempo de operação: A tempestade começa imediatamente, mas o operador deve se concentrar por um número de segundos igual ao raio da tempestade em metros para trazer a tempestade com força total.

Pré-requisitos: Furacão e Relâmpago.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 300 de energia, \$500 em platina e uma opala de \$500.

Muralha de Relâmpagos

Área

Cria uma cortina de relâmpagos cintilante e crepitante em torno de uma área. O muro tem quatro metros de altura, mas pode ser aumentado escalonando o custo conforme a altura (dobro para 8 metros de altura, triplo para 12 metros de altura e assim por diante). A cada turno, qualquer pessoa que atravessa ou toca a muralha sofre dano por queimadura. Impede a visão e a audição através dela: -1 para esses testes de Perceber.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 a 6 para operar. Mesmo custo para manter. A cada turno, a Muralha causa 1d-1 de dano por quei-

madura a cada dois pontos de energia investidos em seu custo básico.

Pré-requisito: Relâmpago.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 500 de energia e uma opala de \$500. (b) Uma Muralha de Relâmpagos pode tornar-se permanente a um custo de energia de 100 vezes o normal.



Bola de Relâmpagos

Projétil

Cria uma bola de relâmpagos na mão do operador. Ao contrário de uma magia comum de projétil, no entanto, uma Bola de Relâmpagos flutua na direção em que o operador desejar; não pode ser arremessado da maneira usual. A bola é totalmente silenciosa e se move em linha reta a uma velocidade máxima igual ao NH do operador dividida por 5 (arredondar para baixo), independentemente do vento e dos obstáculos não metálicos — a bola flutua através de janelas, cortinas, paredes, etc. Ela mantém seu rumo

e velocidade, a menos que o operador se concentre em mudá-lo. A bola explode sob o comando mental do operador ou em contato com um ser vivo ou objeto metálico. Se a mágica expirar, a Bola desaparecerá sem explodir.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: Qualquer quantia até o dobro do seu nível de Aptidão Mágica

por segundo, por três segundos; metade disso para manter. A bola causa 1d-1 de dano por queimadura a cada 2 pontos completos de energia a qualquer pessoa que esteja a menos de 1 metro da explosão. Os que estão mais distantes dividem o dano em três vezes a distância em metros (arredondar para baixo).

Tempo de operação: 1 a 3 segundos; a bola cresce na mão do operador à medida que a operação progride.

Pré-requisitos: Aporte e Relâmpago.

Item

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 600 de energia e uma opala de \$500.

Olhar de Relâmpago

Comum

O operador atira um relâmpago de seus olhos, usando DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. O operador deve estar de frente para o alvo para usar esta mágica. O ritual típico dessa mágica usa movimentos faciais em vez de gestos com as mãos; assim, Olhar de Relâmpago pode ser operada como “sem mãos” em qualquer nível de habilidade.

Esta também é uma mágica do Ar.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

Causa 1d dano por queimadura por ponto de energia colocado no olhar. A distância é de 2 metros por ponto de energia.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Raio, Imunidade a Relâmpagos.

Item

Jóias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 1.000 de energia, \$500 em platina e uma opala de \$500.

Corpo de Relâmpagos

Comum; Resistível com HT

O objetivo se torna uma forma animada de relâmpago, concedendo-lhe temporariamente a metacaracterística do Corpo de Relâmpagos (veja caixa). Roupas (até 3 kg) também se tornam relâmpagos, mas perdem os poderes mágicos que possam ter.

Cessar Corrente Elétrica atua como Cola e Roubar Corrente Elétrica atua como Roubar Força no objetivo.

Esta também é uma mágica do Ar.

Duração: 1 minuto. A mágica será quebrada se o objetivo perder a consciência.

Custo: 12 para operar. 4 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Relâmpago.

Nova Metacaracterística: Corpo de Relâmpagos

Corpo de Relâmpagos: Seu corpo é feito de relâmpagos. ST 0 [-100]; PV +10 [20]; Ataque Flamejante 1d (Sempre Ativo, -40%; Aura, +80%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%) [6]; Não Respira [20]; RD 10 [5] (Limitado: Eletricidade, -40%) [30]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [45]; Sem Manipuladores; Características (Afetado por Magias de Energia (pág. 178) [0]; Característica Tabu (ST Fixa) [0]. 56 pontos.

Item

(a) Cajado, varinha ou joia. Afeta apenas o usuário. Uma desvantagem grave é que, assim que é ativado, o item cai da mão do usuário — portanto, uma mágica operada com esse item dura apenas um minuto. *Custo de energia para criar:* 3.000. (b) Cajado, varinha ou joia. Afeta apenas o usuário. Diferentemente do item anterior, esse passa a ser um relâmpago junto com o usuário. Enquanto estiver na forma de um relâmpago, ele perde quaisquer outros poderes mágicos que possa ter normalmente. *Custo de energia para criar:* 6.000.

Armadura de Relâmpagos

Comum

O objetivo está envolto em um relâmpago crepitante, sem sentir nenhum desconforto (o objetivo e qualquer coisa que ele carrega estão sob a mágica Imunidade a Relâmpagos). Os ataques corpo a corpo do objetivo causam um dano extra por queimadura.

Qualquer arma metálica que atinja o objetivo desencadeia uma reação 1d-1 de dano por queimadura ao longo da arma. Esse ataque atinge automaticamente a mão que está segurando a arma, independentemente do comprimento da arma, pois todo o seu comprimento está sendo conduzido. Se o objetivo agarrar ou ser agarrado, o inimigo recebe 3d-3 de dano por queimadura, mas a mágica será quebrada.

Esta também é uma mágica do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 7 para operar. 4 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos seis mágicas de relâmpagos, incluindo Imunidade a Relâmpagos.

Item

(a) Cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 1.000 de energia e \$300 em platina e opalas. (b) Capa ou armadura; afeta apenas o usuário. Quando ativada, a capa parece uma folha de relâmpago; ela protegerá contra ataques pelas costas e pelos

lados, mas não pela frente, a menos que seja manejada como uma capa leve (veja *Capa*, pág. MB186). *Custo de energia para criar:* 700 para a capa, 1.000 para a armadura.

Arma de Relâmpago

Comum

A arma corpo a corpo objetivo fica carregada de relâmpagos, visivelmente crepitando e faiscando, sem prejudicar o usuário. A arma deve ser pelo menos parcialmente metálica; armas feitas inteiramente de madeira e/ou pedra não sustentam a mágica. A arma causa mais 2 pontos de dano após a penetração da armadura e os modificadores de ferimento. Contra armaduras metálicas, a arma causa pelo menos 1 ponto de dano em qualquer golpe.

Esta também é uma mágica do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Relâmpago.

Item

Uma arma que se torna eletrificada sempre que usada, sem custo de energia para o usuário. *Custo de energia para criar:* 750; pelo menos US \$ 300 devem ser gastos em decorações de platina e opala.

Projéteis de Relâmpago

Comum

Como Arma Relâmpago, mas operada em uma arma de projétil. A arma em si fica cercada por um halo elétrico. Qualquer projétil que disparar é carregado com um relâmpago, causando 2 pontos adicionais de dano conforme a Arma de Relâmpago. As partes de madeira do projétil se tornam cinzas depois de atingir um alvo ou após 10 segundos, o que ocorrer primeiro.

Esta também é uma mágica do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para operar. 2 para manter.

O custo dobra se os projéteis a serem lançados não forem metálicos.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Arma de Relâmpago.

Item

Uma arma de projétil que dispara projéteis de relâmpagos sempre que usada, sem custo de energia para o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000; pelo menos \$400 devem ser gastos em decorações de platina e opala.

CAPÍTULO VINTE E SETE

VARIAÇÕES

Tubbs não sabia que tipo de mágica o ladrão estava tentando fazer, mas, fosse o que fosse, ele não gostou da aparência das runas brilhantes se formando no ar. Rapidamente, ele cuspiu um encantamento dissipador.

Nada aconteceu.

“Vocês magos da Academia”, o intruso zombou. “Você acha que sabe tudo o que há para saber sobre mágica. Entenda isso: há mágica fora de seus livros e poderes no mundo que você nem começou a compreender.”

Com um ato crucial concluído, os glifos flutuantes se fundiram em uma bola de luz cintilante entre as mãos do intruso. Ele jogou a coisa em Tubbs. Tubbs operou uma proteção, apesar da sensação de que não ajudaria em nada.

Ele estava certo.



No folclore e na ficção, a magia assume muitas formas. Em algumas situações, pode ser difícil simular a lógica da magia usando o sistema mágico padrão; em outros, pode haver vários tipos de magia coexistentes. Este capítulo apresenta várias maneiras de ajustar e ampliar o sistema de **GURPS Magia** para abranger uma variedade de possibilidades.

Se outras possibilidades mágicas forem de interesse, o **GURPS Fantasy** aborda muito mais teorias exóticas da magia e como usá-las no **GURPS**.

SISTEMAS ALTERNATIVOS DE MAGIA

Talvez a maneira mais simples de expandir o leque de possibilidades mágicas seja ajustar os parâmetros do sistema padrão, mudando a maneira como as mágicas são usadas ou adquiridas. Alterando a maneira como as pessoas aprendem mágicas, ou as circunstâncias em que podem usá-las, um Mestre pode obter um sabor diferente de magia, mantendo a utilidade da lista de mágicas padrão.

MAGIA CLERICAL

Em alguns mundos, homens e mulheres santos recebem habilidades mágicas dos poderes a que servem. Tais poderes podem ser utilizados com o sistema de magia padrão, com algumas pequenas alterações.

Mágicas Clericais

Mágicas Clericais não têm pré-requisitos. Um sacerdote pode adquirir uma nova mágica sempre que tiver

pontos para gastar, simplesmente orando por ela; professores e estudos são desnecessários (embora os Mestres possam permitir que um sacerdote coloque um ponto em uma nova mágica somente após 200 horas de contemplação devota). No entanto, o sacerdócio de cada deus é restrito a uma lista abreviada de mágicas que a divindade concederá, geralmente intimamente ligada à sua esfera de ação; deuses do fogo não concedem Água Essencial. Além disso, o deus patrono pode decidir alterar os efeitos da magia que ele concede — ou suspender completamente as habilidades mágicas de um sacerdote — por razões tão infáveis quanto se espera de uma divindade.

Os operadores clericais geralmente possuem Clericato (pág. MB47) e Hierarquia Religiosa (pág. MB30); de fato, algumas religiões exigem tais características antes que um sacerdote possa aprender Mágicas Clericais. No entanto, outras religiões incluem indivíduos que exercem poderes divinos sem pertencer à hierarquia formal da igreja. Os operadores clericais são frequente-

mente obrigados a comprar Doutrinas Religiosas (pág. MB136) para manter seus poderes.

Veja *Encantamento Devocional*, pág. 71, para uma forma relacionada de prática mágica.

Santidade

A magia clerical não depende de mana, mas de uma propriedade mecanicamente semelhante chamada “santidade”, que representa o nível de influência que uma divindade possui em uma área. Os níveis de santidade variam de “sem santidade” a “altíssima santidade”, assim como o mana; no entanto, os níveis de santidade são específicos para cada deus e mais responsivos às alterações humanas. A maioria das áreas é de santidade normal; lugares devidamente consagrados, no entanto, são zonas de alta santidade para os adoradores do deus apropriados e baixa santidade para os adoradores de um deus inimigo.

Uma abordagem mais completa da santidade e dos lugares sagrados pode ser encontrado em **GURPS Fantasy**.

Investidura de Poder

Aptidão Mágica é irrelevante para a magia clerical. Em vez disso, o papel da Aptidão Mágica é preenchido pela vantagem de Investidura de Poder (pág. MB67). Mágicas que normalmente exigem algum nível de Aptidão Mágica exigem Investidura de Poder quando concedidas por um deus.

de pré-requisitos da magia (pág. 6). Para aumentar uma magia além do nível predefinido, o mago deve ter pelo menos um ponto na perícia de escola, mas ele pode ignorar os pré-requisitos da magia no sistema padrão. As mágicas não podem exceder a perícia de escola associada.

Aptidão Mágica aumenta a perícia principal, as perícias de escola e as mágicas. Se a magia padrão e a magia ritual coexistem, Aptidão Mágica normal e Magia Ritualística são vantagens separadas.

Mágicas “Sagradas”

O sistema de mágicas comuns oferece outra alternativa para a magia sacerdotal. Indivíduos que são bons e puros de coração podem comprar certas mágicas sem pré-requisitos. As mágicas relevantes são aquelas que permitem ao operador realizar atos sobrenaturais tradicionalmente associados ao clero. Essas mágicas incluem Bênção, Anular Possessão, Descanso Final, Banquete do Monge, Espantar Zumbi e Vigília.

Como a santidade é mecanicamente equivalente à mana, os operadores clericais sem Investimento de Poder não podem operar Mágicas Clericais quando estiverem fora de uma área com alta santidade. Os sacerdotes com Investidura de Poder, no entanto, podem levar o trabalho de sua divindade padroeira para o mundo maior da santidade normal.

Assim como os magos podem detectar mudanças no nível de mana (pág. 6), os operadores clericais com Investidura de Poder podem detectar mudanças no nível de santidade rolando contra a IQ + Investidura de Poder.

Todas as outras regras são iguais.

PRÉ-REQUISITOS ALTERNATIVOS

Na maioria das situações, os pré-requisitos fornecidos para mágicas neste livro fazem sentido. No entanto, as cosmologias de alguns cenários podem ser melhor suportadas por uma estrutura diferente. Talvez o mestre queira que as mágicas Tecnológicas dependam de um background em Quebrar e Consertar, ou gostaria de remover a mancha necromântica associada à Ressurreição na lista normal de mágicas. Talvez o grupo

prefira magos com um punhado de mágicas poderosas, em vez de uma longa lista de mágicas de poder variável.

Alterar os pré-requisitos de uma magia pode ser difícil, sem desequilibrar a magia; se alguém na rua pode aprender Desejo Superior, muitas pessoas com grandes sonhos e grandes poderes cósmicos começarão a aparecer. No entanto, se o Mestre estiver disposto a demorar um pouco, é possível ajustar os pré-requisitos de uma magia sem causar estragos no mundo do jogo.

A Tabela de Mágicas (págs. 223–237) inclui uma coluna marcada “Contagem de Pré-requisitos”. Esta coluna representa a menor cadeia de pré-requisitos necessários para aprender a magia em questão. Uma contagem de pré-requisito de cinco significa que existem cinco outras mágicas que um mago deve aprender antes de poder aprender essa magia. O Mestre pode considerar os pré-requisitos que não são de magia (Aptidão Mágica, IQ, etc.) ao calcular a contagem de pré-requisitos; nesse caso, adicione um ponto à contagem de pré-requisitos de uma magia para cada 10 pontos de personalidade completo das características necessárias. A Tabela de Magias não considera pré-requisitos que não sejam mágicas.

Para alterar a cadeia de pré-requisitos de uma magia, crie um conjunto plausível de requisitos que totalize aproximadamente a mesma contagem de pré-requisitos. Esta não é uma ciência exata; alterar a contagem de pré-requisitos do Domo Absoluto de 16 para 5 pode ser problemática, mas se a nova cadeia de pré-requisitos totalizar 14, a campanha dificilmente será arruinada.

MAGIA RITUALÍSTICA

Em alguns mundos, a magia não é dividida em centenas de operações individuais pelos quais um mago pode dar vida aos mortos, mas não sabe nada sobre falar com pássaros. Em vez disso, a magia é uma prática única, vertiginosa em suas muitas aplicações, mas essencialmente uma.

Em tais situações, o uso da magia depende de uma única “perícia principal”, normalmente Magia Ritualística (pág. MB208) ou Taumatologia (pág. MB225). Cada escola de magia é uma “perícia de escola” ou “caminho” de IQ/Muito Difícil como predefinição para a perícia principal com uma penalidade de -6. As perícias de escola têm a perícia principal como pré-requisito e nunca podem exceder a perícia principal.

Magos ritualísticos *podem* operar mágicas por predefinição! Cada magia é uma técnica Difícil, com uma predefinição na perícia de escola associada. A predefinição é uma penalidade igual à contagem

Outros Idiomas Ritualísticos

A perícia principal da magia ritualística deve ser uma perícia Muito Difícil em prol do equilíbrio do jogo, mas oportunidades fascinantes surgem quando o operador procura candidatos alternativos. Algumas perícias Muito Difíceis são escolhas óbvias, já que elas estão à beira do místico — Alquimia ou Conhecimento das Ervas, por exemplo. A influência musical, da mesma forma, é uma escolha clara para a magia bárdica. Quase qualquer perícia Muito Difícil, no entanto, pode ser uma perícia principal em potencial para a magia ritualística.

Em um cenário em que a magia é o mistério final das artes marciais ou da disciplina monástica, perícias como Controle das Funções Involuntárias, Lutar às Cegas, Arte da Invisibilidade ou Arqueiro Zen podem se tornar o primeiro passo na magia ritualística.

Em um cenário tecnologicamente mais avançado, Hacking de Computador ou Ciência Estranha se tornam as principais perícias. Isso é excelente para campanhas de cyberpunk, cenários de “o mundo é uma ilusão” ou tecnomagias exageradas.

A magia ritualística pode até ser baseada em ciências mundanas. Os físicos ritualistas exploram princípios sutis e contra-intuitivos da lei natural para realizar sua magia. Paradigmas baseados em Biologia ou Cirurgia são deixados como um exercício para o leitor.

Encurtando Cadeias de Pré-requisito

Alguns mundos têm menos mágicas de baixa potência do que outros, e um mago pode aprender magia poderosa sem ter que dominar dezenas de encantamentos menos potentes. Uma maneira possível de simular essa situação é reduzir pela metade todas as contagens de pré-requisito e, ao mesmo tempo, dobrar os pontos necessários para que uma magia funcione como pré-requisito. Portanto, um mágico que tenta aprender Jato de Vapor pode precisar gastar dois pontos cada em cinco mágicas diferentes, em vez de um ponto em 10 mágicas diferentes.

Magia Baseada em Vantagens

Em outros mundos, a magia reflete mais fortemente o tipo de pessoa que um operador é e menos o que ele estudou. Uma maneira de fazer uma cadeia de pré-requisitos refletir esse tipo de mundo é basear-se fortemente nas vantagens como pré-requisitos. Exija que os magos de Plantas tenham Empatia com Plantas para certas mágicas ou que os mágicos de Comunicação tenham algum Carisma. Qualquer número de talentos faz bons pré-requisitos — Artífice para Quebrar e Consertar, Agente Cativante para Mente e assim por diante.

Renomeando Mágicas

Os nomes dados neste livro são geralmente descritivos e funcionais, para facilitar o uso. Não há razão para que eles também tenham que ser os nomes que os mágicos usam para elas no mundo do jogo. Existem dezenas de maneiras de renomear mágicas para ajudá-las a se adaptar ao sabor do seu mundo de jogo.

Frases Diferentes: Algo tão simples quanto alterar a parte do discurso de uma magia pode fazer uma diferença importante no sabor. Bola de Fogo se torna Bola Flamejante, Localizar Terra se torna Busca por Terra etc.

Denomeado para seu Criador: Nos mundos em que a pesquisa sobre mágicas é uma preocupação constante, os mágicos preocupados com a auto-promoção desejam que suas mágicas aprimorem sua reputação diretamente. Por que desenvolver o Domo Climático quando você pode desenvolver o Domo Climático de Malathrax?

Nomenclatura Técnica: Às vezes, os mágicos gostam de manter a adivinhação não treinada. O Décimo Sétimo Canto do Ar parece muito impressionante, mesmo que seja apenas Gerar Odor.

Prosa Floreada: Criar Fogo empalidece diante do Mais Excelente Encantamento Pirogenitivo. Em um cenário apropriadamente barroco, toda magia pode ser aprimorada com o uso indiscreto do latim e alguns adjetivos supérfluos.



MAGIA DE IMPROVISAÇÃO

A improvisação é o coração da interpretação. Os jogadores improvisam para reagir a situações inesperadas que o Mestre joga para eles, e o Mestre improvisa para acomodar as... *inventivas*... soluções que os jogadores planejam. Esse tipo de improvisação livre também pode ser a base do sistema mágico de um jogo.

Nem todo cenário apresenta mágicos que passam longas horas aprendendo e dominando mágicas individuais com efeitos claramente definidos. Os sistemas apresentados nesta seção oferecem aos magos a oportunidade de operar mágicas sem anos de estudo e memorização; em alguns casos, eles permitem que os magos inventem novas mágicas à sua vontade. Esses sistemas podem existir ao lado do sistema normal de mágicas ou substituí-lo, conforme apropriado para um determinado cenário.

Uma palavra de advertência: os sistemas de improvisação são apropriados apenas para grupos onde o Mestre gosta de soluções rápidas, e os jogadores ficam felizes em aceitar os julgamentos do Mestre em tempo real. Alguns Mestres não gostam de serem surpreendi-

dos, e alguns jogadores preferem saber exatamente o que seus personagens são capazes de fazer. Se isso descreve você, pule esses sistemas.

Em combinação com o ampliação Retenção, o Talento Instintivo se torna um meio pelo qual os magos aprendem novas mágicas; por opção do mestre,

Aptidão Mágica e Magia Improvisada

Qualquer sistema descrito nesta seção pode ou não exigir Aptidão Mágica, dependendo do mundo em que eles existem. Eles podem, como na magia, exigir que Aptidão Mágica seja usada em uma região com mana normal ou inferior. Eles podem exigir que Aptidão Mágica seja usada em tudo.

TALENTOS INSTINTIVOS

A maneira mais simples de lidar com mágicos improvisadores é a vantagem do Talento Instintivo (pág. MB91). Um paradigma de magia em que os magos criam novas mágicas extemporaneamente é facilmente simulado por algum nível de Talento Instintivo com a limitação Compenetrado.

talvez nem seja possível aprender mágicas através do estudo. Sem Retenção, o nível de Talento Instintivo de um mago se torna o fator limitante para sua operação.

Adicionando a limitação Somente em Caso de Emergência pode ser um grande incentivo para os mágicos se aventurarem; Somente em Caso de Emergência e Retenção, um mago só pode aprender novas mágicas se colocando em situações novas e perigosas.

MAGIA CURINGA

A magia também pode ser tratada como uma perícia curinga (pág. MB175) para emular configurações em que os magos dominam todo o espectro do esforço mágico, em vez de aprender uma magia de cada vez. Em vez de comprar magias, um mago simplesmente compra níveis de Magia! Com essa única perícia curinga, ele pode operar qualquer magia que desejar, com uma penalidade igual à contagem de pré-requisitos da magia.

Esta é uma opção cinematográfica. Feiticeiros usando Magia! são extremamente flexíveis e poderosos. Se o escopo de Magia! parece muito amplo, pode ser prudente tratar cada escola como uma perícia curinga separada. O Mestre também pode querer manter os pré-requisitos de Aptidão Mágica para magias que geralmente exigem algum nível de Aptidão Mágica.

A improvisação é boa demais para ser deixada ao acaso.

– Paul Simon

VALORES PREDEFINIDOS PARA MÁGICAS

Outra maneira de permitir que os magos tentem magias fora de sua zona de conforto é permitir que as magias sejam predefinidas para outras magias (pág. MB173). Nesse sistema, cada magia é predefinida por qualquer outra magia na mesma escola. Uma magia desconhecida assume como predefinição uma magia conhecida com uma penalidade de -4, com uma penalidade adicional igual à sua própria contagem de pré-requisitos. No entanto, se a magia conhecida estiver na cadeia de pré-requisitos da magia desconhecida, adicione um bônus igual à contagem de pré-requisitos da magia conhecida. Um mago não pode operar uma magia por predefinição se exigir uma vantagem (geralmente Aptidão Mágica) que ele não possui. Ao predefinir a magia com um NH 20 ou superior, trate o NH da magia como 20 para fins de predefinição.

Mágicas operadas com o custo predefinido custam o dobro de energia e levam o dobro do tempo para operá-las.

Exemplo: Patrick quer operar Conceder Idioma em seu amigo Aidan para ajudá-lo a passar no meio de um Velho Dracônico, mas suas únicas magias de Comunicação e Empatia são Percepção de Inimigos-15 e Percepção de Emoção-15. Ele pode converter Conceder Idioma com uma penalidade básica de -4, com uma penalidade adicional de -3 pela contagem de pré-requisitos de Conceder Idioma. Como Percepção de Emoção é um possível pré-requisito para Conceder Idioma, ele pode adicionar a contagem de pré-requisitos de Percepção de Emoção para um bônus de +1. Ele também poderia ter deixado Percepção de Inimigos como predefinição, mas como Percepção de Emoção não tem pré-requisitos, ele não teria recebido nenhum bônus. Seu NH efetivo final para Conceder Idioma será 9 e custará 6 de energia para operar e 2 para manter. Aidan definitivamente vai lhe dever uma.

Permitir que os mágicos operem magias por predefinido, embora não seja tão cinematográfico quanto a magia curinga, aumenta substancialmente sua flexibilidade. Se o mestre não estiver preparado para um mago tentar qualquer magia em sua escola de escolha, ele não deve permitir a operação por predefinição.

MAGIA SINTÁTICA

Algumas tradições mágicas nem sempre usam magias discretas. Para elas, rotina e fórmula são anátemas; magia é uma arte criativa que responde às necessidades do momento. Esses magos voltam seus esforços para dominar os princípios fundamentais da existência, em vez de aprender receitas individuais. Esses fundamentos são chamados Palavras no vernáculo dos mágicos. Para trabalhar a magia, os magos reúnem esses princípios poderosos da mesma maneira que as palavras são agrupadas em frases.

Toda magia tem dois elementos: o que é feito e do que é feito. Correspondentemente, existem dois tipos de Palavras. Algumas são descritas como verbos: Criar, Mover, Recuperar e assim por diante. Outros são descritos como substantivos: o que está sendo criado, movido etc.

Cada Palavra é uma perícia de IQ/ Muito Difícil separada; magos adicionam sua Aptidão mágica ao IQ ao aprender Palavras.

Existem 10 verbos: Comunicar, Curar, Sentir, Enfraquecer, Fortalecer, Mover, Proteger, Criar, Controle e Transformar.

Existem 14 substantivos: Ar, Animal, Corpo, Espírito, Terra, Fogo, Alimento, Imagem, Luz, Magia, Mente, Planta, Som e Água.

O Mestre pode remover, adicionar ou alterar as Palavras como entender.

PARÂMETROS DA MÁGICA

Antes de operar uma magia sintática, o jogador descreve o que ele quer que a magia faça e seleciona o verbo e o substantivo que ele deseja usar. Os possíveis efeitos são limitados apenas pela imaginação do jogador. O Mestre decide então se o efeito pretendido é possível, se as Palavras escolhidas pelo jogador são apropriadas, que tipo de magia é proposta, quanta energia a magia improvisada deve custar e qual penalidade no NH (se houver) deve ser aplicada.

Se um mágico de improvisação tentar improvisar uma magia equivalente a uma magia memorizada existente, fique à vontade para avaliar parâmetros semelhantes à magia memorizada. Se

a magia proposta não tiver contrapartida, no entanto, ou se os jogadores e o Mestre preferirem não quebrar um livro no meio do jogo, use as seguintes diretrizes. As diretrizes listadas em *Inventando Novas Magias* (pág. 14) também podem ser úteis.

Palavras Apropriadas

As palavras para algumas magias serão óbvias; uma magia de voo, por exemplo, é claramente Mover Corpo. No entanto, algumas magias podem ser alcançadas com várias combinações diferentes — uma magia para tornar um carrinho de madeira à prova de fogo pode ser Enfraquecer Fogo ou Proteger Planta. Os Mestres devem ser flexíveis ao permitir que os jogadores utilizem os pontos fortes de seus mágicos, mas tente não deixar o jogo atolar em discussões sobre a configuração ideal das Palavras.

Como regra, qualquer magia de ataque que assalte diretamente o alvo usa Corpo — uma magia para quebrar ossos exigiria Enfraquecer Corpo, mas uma magia que desencadeia uma avalanche letal poderia ser simples-

mente Mover Terra. As mágicas que afetam o operador usam diretamente o Corpo ou a Mente.

Múltiplas Palavras

Algumas mágicas podem exigir mais de um verbo ou um substantivo. Uma mágica laxante, por exemplo, parece ser Mover Alimento à priori, mas como afeta diretamente o corpo, talvez deva ser Mover Alimento Pelo Corpo. Como alternativa, o jogador pode sugerir que seja Curar Movendo Alimento.

Ao usar mais de duas palavras, o jogador deve fazer um teste contra as perícias verbais e substantivas mais baixas usadas, com uma penalidade de -1 para cada palavra adicional. No entanto, ele pode escolher qual verbo e qual substantivo determinará o custo de energia e o tempo de operação. Alguns operadores podem acabar introduzindo suas especialidades em mágicas onde, de outra forma, não são necessários para se beneficiar do custo ou do tempo de operação de suas especialidades. Um mágico do Fogo, por exemplo, pode querer operar mágicas de ataque usando Enfraquecer Corpo com Fogo, a fim de aproveitar o tempo mais rápido do Fogo para operar.

Classe da Mágica

A maioria das mágicas sintáticas são Comuns ou de Área, mas algumas mágicas do tipo Percepção são qualificadas como mágicas de Informação. Mágicas de Toque e Projétil são possíveis se o Mestre decidir permitir. A magia sintática é muito lenta para o Bloqueio e muito transitória para o encantamento. Para encantamento usando as Palavras, consulte *Magia dos Símbolos* (pág. 205).

Custo de Energia

Cada palavra tem um custo de energia associado; o custo de uma mágica sintática é igual ao custo de seu verbo mais o custo de seu substantivo. Mágicas de Controle custam uma quantia igual ao custo de Controle mais o dobro do custo do substantivo; as mágicas de Transformar custam um valor igual ao custo de Transformar mais o custo de ambos os substantivos.

O custo resultante é apropriado para uma mágica Comum operada em um alvo de MT 0 ou para o custo básico de uma mágica de Área. Mágicas sintáticas não recebem redução de custo por NH elevado.

Dimensionamento

A magia sintática pode assumir diferentes papéis na campanha, dependendo de quanto poder seus praticantes podem trazer. O nível de potência padrão nesta seção é calibrado para ser aproximadamente equivalente à magia normal no escopo, mas escalas diferentes são possíveis.

Truques

Talvez a magia sintática crie mágicas inconsequentes de pouco poder. Nesse esquema, as mágicas sintáticas devem ser substancialmente menos poderosas, um par de mágicas simples, como Atear Fogo e Localizar Alimento, mas devem custar metade da energia de sempre, arredondada para baixo. As perícias com as Palavras também devem se tornar IQ/Difícil nesse esquema.

Palavras de Poder

Alternativamente, a magia sintática pode derivar do domínio das grandes coisas do mundo: cada Palavra é um mistério numinoso que não deve ser empregado de ânimo leve. Essas Palavras podem — e de fato, devem — ter efeitos titânicos, distorcendo a realidade ao capricho de quem fala. Sob tais circunstâncias, no entanto, multiplique o custo de energia por 10 e compre as perícias das Palavras como perícias curinga (pág. MB175).

A critério do Mestre, as Palavras de Poder podem gerar mágicas sintáticas com duração duradoura ou permanente (consulte *Tipos de Duração*, pág. 10).

Tempo de Operação

Assim como o custo de energia, cada Palavra tem um tempo associado para operar; o tempo de operação de uma mágica sintática é igual ao tempo combinado de operação de cada uma das suas Palavras constituintes. O tempo de operação para mágicas de Controle e Transformar é calculado da mesma maneira que o custo de energia.

Duração

Mágicas sintáticas são geralmente instantâneas ou temporárias (consulte *Tipos de Duração*, pág. 10). Mágicas sintáticas temporárias duram um tempo padrão de um minuto, uma hora ou um dia, dependendo da natureza da mágica. Uma mágica de combate de proteção raramente precisa durar mais de um minuto, enquanto uma mágica para ficar sem dormir é bastante inútil se ela nem conseguir passar a noite. O Mestre pode aumentar o custo de energia ou avaliar as penalidades aos NHs para mágicas que durem mais tempo do que o usual.

Mágicas temporárias geralmente podem ser mantidas pela metade do custo de operação.

Penalidades ao NH

Nem todas as mágicas sintáticas são criadas iguais. O Mover Terra pode ser usada para mover uma pedra para fora da estrada ou virar uma montanha como um ovo frito, e às vezes são necessários mais obstáculos do que o custo proibitivo de energia. Os Mestres devem se sen-

tir à vontade para avaliar penalidades ao NH sempre que apropriado.

PARÂMETROS DA PALAVRA

O Tempo de operação e a Duração são dados em segundos.

OPERAÇÃO MÁGICA

Uma vez que os parâmetros da mágica tenham sido acordados, o operador faz dois testes: um para o verbo e outro para o substantivo. Ele faz cada jogada contra seu NH na Palavra usada, menos as penalidades avaliadas pelo Mestre. Todos os modificadores usuais de distância, toque, concentração e assim por diante aplicam-se à mágicas sintáticas. Use a regra de Rituais Mágicos Alternativos na pág. 9.

Resultados da Mágica

O resultado de uma tentativa de mágica sintática depende de quais jogadas foram feitas ou falharam. Se ambos os testes de habilidade (verbo e substantivo) foram bem sucedidos, a mágica funciona. O custo da energia é pago normalmente. Se houve um sucesso decisivo, reduza pela metade o custo da energia; se os dois rolos foram sucessos críticos, não há custo de energia.

Se uma palavra é bem sucedida, mas a outra não, há um resultado mágico, mas não é o resultado que o operador tem em mente. O Mestre não deve ser malicioso nisso — uma tentativa de uma mágica para fazer alguém espirrar pode queimar suas narinas, por exemplo, mas provavelmente não deve fazê-lo expulsar Concussões de suas narinas. O custo de energia é pago conforme a mágica que foi tentada.

Se ambos os testes tiverem falhas comuns, nada acontece e o operador deve gastar um ponto de energia.

Uma falha crítica em qualquer teste da mágica tem efeitos desastrosos, é claro. E falhas críticas em ambos devem ser espetaculares!

O mago sempre sabe se a sua mágica foi bem sucedida ou falhou. Se falhar, ele pode não saber exatamente qual é o resultado, mas sabe que não será o resultado que esperava.

Resistência à Mágicas Sintáticas

Uma mágica sintática Resistível usa o pior dos dois testes para determinar se o objetivo resiste. O Mestre determina se uma mágica deve ser Resistível; quase toda mágica de Corpo ou Mente deveria ser, enquanto mágicas que causam dano físico direto geralmente não são Resistíveis.

TRANSFORMAR

O verbo Transformar é um caso especial, um pouco mais complicado que os outros verbos. Diferentemente de qualquer outra mágica sintática, as mágicas Transformar exige *três* testes: um para Transformar, um para o substantivo que governa o material inicial e um para o substantivo que governa o material final. Se a mesma palavra governar ambas as formas, a mágica ainda exigirá testes separados para cada uma. Assim, mudar de forma de humano para animal pode ser considerado uma mágica Transformar Corpo em Animal, e o operador rolará contra Transformar, Corpo e Animal; mudar um figo para um cardo, no entanto, seria Transformar Planta em Planta, exigindo um teste contra Transformar e dois contra Planta. As mágicas de transformação não sofrem a penalidade de -1 por usar uma terceira palavra.

Enquanto um objeto transformado permanecer intacto, ele pode (com uma nova mágica ou Remover Maldição) ser restaurado à sua forma original, ileso. Se estiver danificado, uma quantidade apropriada de dano se manifesta se sua forma original for recuperada.

Lidar com objetos transformados

requer muitos julgamentos por parte do Mestre. Em geral, um objeto transformado se comporta de todas as maneiras como um objeto natural, exceto que as transformações não podem ser usadas para obter um aumento significativo na inteligência ou no conhecimento. (Um servo feito cachorro será fiel, mas não muito mais esperto do que era antes.)



CONECTANDO MÁGICAS SINTÁTICAS

As mágicas sintáticas podem ser conectadas, como acontece com qualquer uma das metamágicas de conexão (pág. 130–132). Se mágicas sintáticas e memorizadas são dois meios de manipular as mesmas forças, qualquer uma das três mágicas de conexão pode ser anexadas a uma mágica sintática. Se a magia sintática estiver sozinha no seu mundo de jogo, as mágicas de conexão também deverão ser sintáticas. Essas conexões exigem a Palavra Mágica e uma ou mais Palavras relacionadas ao evento acionador. Quanto mais Palavras são usadas para o gatilho, mais precisa — mas mais difícil de operar — será.

Verbos

Palavra	Custo de Tempo de	
	Energia	Operação
Comunicar	1	0
Controlar	2	1
Criar	2	2
Curar	1	2
Enfraquecer	1	1
Fortalecer	1	1
Mover	0	0
Perceber	2	0
Proteger	1	1
Transformar	3	2

Substantivos

Palavra	Custo de Tempo de	
	Energia	Operação
Água	2	3
Alimento	1	3
Animal	2	3
Ar	3	1
Corpo	3	2
Espírito	2	4
Fogo	4	1
Imagem	2	2
Luz	2	1
Magia	2	4
Mente	3	2
Planta	1	5
Som	2	2
Terra	2	3

Lembre-se de que, se a mágica de conexão funcionar, mas a mágica sintática ao qual está conectada falhar parcialmente, algo estranho acontecerá quando o evento acionador ocorrer.

MESTRANDO MAGIA SINTÁTICA

Magia sintática pode ser difícil para Mestres. Sua natureza aberta permite que um mago sintático cause estragos na campanha; é difícil para um Mestre antecipar o que os jogadores podem fazer quando tiverem toda a gama de conhecimentos mágicos à sua disposição.

Portanto, é essencial definir limites. Só porque um jogador pode imaginar, isso não significa que seu personagem deva ser capaz de fazê-lo. Por outro lado, não é divertido interpretar um mago se suas mágicas nunca funcionarem — ou pior, se nunca funcionarem corretamente.

Uma Mágica Sintática: Impermeabilização

Morris, o Mago, e seus amigos estão se preparando para atravessar um rio nadando. O próprio Morris sabe atravessar sem se molhar, mas é muito cansativo operar mágicas em todo o grupo para fazê-los atravessar e ficarem secos. No entanto, eles estão carregando alguns livros valiosos que Morris não quer que molhem. Então ele coloca todos os livros em uma pilha grande e tenta improvisar uma mágica de Impermeabilização que protegerá todo o material da pilha.

O Mestre e o jogador de Morris discutem o assunto e decidem que existem várias maneiras de construir essa mágica. Proteger Planta é uma possibilidade, pois os livros são feitos de árvores. Enfraquecer Água é outra, assim como Controle de Água. Morris decide que sua melhor chance é com Proteger Planta. A pilha de livros, com cerca de um metro de largura, tem um MT de -2, então Morris opta por uma mágica Comum. As diretrizes padrão sugerem que uma mágica Proteger Planta deve custar 2 de energia e levar 6 segundos para ser operada. O Mestre observa que isso representa cerca do dobro do custo da mágica Guarda-Chuva, o que parece apropriado. Se ele tivesse tentado usar Enfraquecer Água, teria sido mais rápido operar, mas significativamente mais caro. O Mestre também decide que essa mágica funcionará apenas em objetos inanima-

dos, caso surja uma situação no futuro em que Morris afirme que essa mágica o impedirá de se afogar.

O NH de Morris em Proteger é 14 e sua NH em Planta é 15. Ele primeiro joga contra 14 no verbo Proteger. Ele acerta no teste e depois joga contra 15 no substantivo Planta. Ele pagará o custo total da energia, a menos que ambos os testes falhem completamente ou um ou ambos sejam sucessos críticos.

Se a mágica for bem-sucedida, Morris saberá, e os livros serão impermeabilizados pelo próximo minuto, pelo menos. Se um teste for bem-sucedido, mas o outro falhar, algo mais acontecerá. Morris pode não saber exatamente o que, mas ele saberá que não foi exatamente como planejado — ele pode optar por tentar a sorte com o rio ou não, como achar melhor.

O Mestre deve decidir o que acontece se um dos testes falhar, mas somente no caso de uma falha crítica ele deve ser malicioso. Se o segundo teste falhar, por exemplo, a mágica pode funcionar apenas contra óleo, não água (o que não faria bem a Morris), ou apenas por um segundo, não um minuto, ou protegerá da poeira em vez da água, etc. Em uma falha crítica, a tinta pode começar a escorrer antes mesmo que os livros cheguem à água. Em uma falha crítica dupla, os livros podem estar totalmente desidratados e desfazerem-se em pó!

Encontrar um equilíbrio apropriado geralmente significa aceitar o princípio de que um jogador quer fazer enquanto estabelece limites razoáveis. O sistema comum de mágicas pode ser um bom critério para tomar esse tipo de decisão. O efeito proposto é semelhante em escopo às coisas que podem ser feitas com mágicas comuns? Quanto custam mágicas semelhantes? Um mago usando mágicas memorizadas poderia obter um efeito semelhante, gastando um número semelhante de pontos de personagem em sua mágica?

É quase sempre mais gratificante para um jogador ser informado “Sim, mas...” do que dizer “Não”. Em vez de recusar categoricamente uma mágica proposta, tente algo como: “Claro, você pode fazer isso. Vamos ver, cerca de 15 minutos para operar e 200 de energia necessários para esse resultado. Agora, se você se contentar com menos do que destruir totalmente o castelo, acho que podemos dar um jeito.”

Pode demorar um pouco para jogadores e Mestres chegarem a um entendimento mútuo de que tipos de mágicas são apropriadas — paciência por todos os lados é crítico. Tente incentivar a criatividade dos jogadores sem estragar o jogo — é disso que se trata. E lembre-se de aproveitar quando eles tiverem uma ideia particularmente inteligente!

27

MAGIA DOS SÍMBOLOS

A magia dos símbolos é uma das formas mais antigas de magia; muitas culturas têm uma tradição mágica que se baseia em um conjunto de sinais que representam palavras, sons ou conceitos misticamente potentes. Os vikings tinham suas runas de Futhark; druidas celtas tinham Ogham; a cabala hebraica dá grande importância à associação das vinte e duas letras do alfabeto hebraico com conceitos místicos. Hieróglifos chineses, sânscritos... todos foram usados como linguagens simbólicas da magia.

Uma pessoa devidamente treinada pode usar esses sistemas para fazer mágica. Isso geralmente assume a forma de pergaminhos e itens encantados com poderosos glifos, mas o poder dos símbolos mágicos pode ser usado para criar efeitos mágicos diretamente. Um operador de símbolos é livre para aprender outras formas de magia, se estiverem disponíveis.

SÍMBOLOS

Para executar qualquer símbolo mágico, um mágico deve aprender a perícia Desenho de Símbolos, especializada em

uma “linguagem” simbólica específica. Além disso, ele deve dominar cada símbolo individual antes de poder usá-lo. Cada símbolo é uma perícia separada baseada em IQ, com Desenho de Símbolos como pré-requisito e sem predefinição. Aptidão Mágica não adiciona ao IQ com o objetivo de aprender símbolos.

Um mágico experiente em várias tradições do Desenho de Símbolos deve aprender os símbolos separadamente para cada idioma simbólico! O profundo conhecimento da runa do Corpo de Futhark não é de grande valia quando se lida com um sigilo de Corpo Atlanteano.

Alternativas

Magia com Símbolos de Idioma Completo: De acordo com as regras mágicas normais dos símbolos, um operador de símbolos deve aprender Desenho de Símbolos para representar sua familiaridade geral com essa tradição simbólica e aprender cada símbolo separadamente para representar seu estudo mais profundo de cada mistério individual. Uma abordagem alternativa à operação de símbolos é tratar cada símbolo como uma técnica rígida que usa como predefinição Desenho de Símbolos. Os símbolos fáceis são predefinidos para NH-4, os símbolos médios com NH-6 e os símbolos difíceis como NH-8. Isso torna as operações de símbolos substancialmente mais flexíveis; os Mestres que executam esta versão da magia com símbolos devem considerar ser conservador com os efeitos possíveis dos símbolos.

Símbolos de Ideograma: Nem todos os idiomas simbólicos são curtos e agradáveis. Pode-se estar em um cenário em que a magia dos símbolos não é improvisada; em vez disso, toda mágica na lista de mágicas padrão tem seu próprio símbolo. Tal sistema é essencialmente equivalente a usar o sistema normal de mágicas com as restrições particulares da magia com símbolos; mágicas levariam muito mais tempo para serem operadas, mas encantamentos se tornariam triviais.

Na maioria dos sistemas de símbolos, as interpretações mais comuns dos símbolos correspondem às Palavras do sistema de magia sintática (consulte *Magia Sintática*, pág. 202). Em qualquer inscrição, no entanto, um conceito relacionado pode ser uma tradução mais apropriada; o símbolo do verbo Enfraquecer também pode representar conceitos como Reduzir, Danificar, Ferir, Desfazer, Deteriorar ou Quebrar.

Alguns símbolos são mais difíceis que outros.

IQ/Fácil: Alimento, Som.

IQ/Médio: Comunicar, Enfraquecer, Fortalecer, Mover, Proteger, Ar, Fogo, Imagem, Luz, Planta, Água.

IQ/Difícil: Curar, Perceber, Criar, Controlar, Transformar, Animal, Corpo, Terra, Magia, Mente, Espírito.

Na maioria das situações, os significados básicos dos símbolos são de conhecimento comum e qualquer pessoa pode estudá-los livremente. O Mestre pode, no entanto, decidir tornar certos símbolos secretos ou proibidos, exigindo missões ou pesquisas extensas a serem descobertas. Qualquer pessoa com a perícia Desenho de Símbolos pode fazer um teste de habilidade para reconhecer um símbolo desconhecido na sua linguagem simbólica, mesmo que nunca o tenha visto antes. Depois de reconhecê-lo, ele ainda não tem nenhuma habilidade nesse símbolo, mas pode estudá-lo normalmente.

A interpretação de uma inscrição simbólica para determinar exatamente para qual mágica foi projetada para operar exige um teste de Desenho de Símbolos separado com uma penalidade de

-3 para cada símbolo na inscrição. Se algum dos testes falhar, o objetivo completo da inscrição permanecerá oculto, mas os símbolos decifrados podem sugerir alguma parte da intenção da inscrição.

OPERAÇÃO MÁGICA

Uma mágica de símbolos geralmente consiste em dois símbolos: um verbo e um substantivo. O custo de energia de uma mágica de símbolos depende dos símbolos usados e da descrição do Mestre, conforme descrito para a magia sintática. A duração de uma mágica de símbolos depende da natureza da mágica, como na magia sintática; mágicas de símbolos, no entanto, podem durar seu tempo de duração. Normalmente, uma mágica

Exemplo de Operação dos Símbolos

Thorfinn, um mestre de runas de Futhark, quer fazer uma espada que destruirá os elementais do fogo. Discutindo a questão, ele e seu mentor (ou seja, o jogador e o Mestre) determinam que as runas apropriadas são Hagalaz (Enfraquecer), Kenaz (Fogo) e Perthro (Magia).

Thorfinn é um ferreiro habilidoso, então ele planeja trabalhar as runas diretamente na espada. Alguns mestres de runas podem preferir inscrever as runas em uma espada acabada usando Artista (Caligrafia), mas Thorfinn sente que um mestre de runas que deseja encantar um item deve fazê-lo ele mesmo. Além disso, ele não é um bom calígrafo.

Seu NH em Ferreiro é 15. Seus NHs em runas são Hagalaz-14, Kenaz-15 e Perthro-16. Para cada runa, ele deve fazer um teste contra sua perícia para a runa específica para formulá-la corretamente, e depois fazer um teste contra sua perícia Ferreiro para inscrevê-la com sucesso.

Todas essas tentativas foram bem-sucedidas, e Thorfinn agora possui uma espada rúnica. O tempo necessário é determinado pela natureza do encantamento desejado. Nesse caso, a espada causa +2 de dano (+2 de Pujança — custo de energia 1.000) e tem +2 para acertar (+2 de Precisão — custo de energia 1.000). Os dois últimos encantamentos são limitados por uma mágica Eliminar (apenas elementais de fogo). Isso divide seu custo por 3, mas custa 100. O custo total de energia é 966; portanto, normalmente leva 966 dias para ser concluída. Isso é reduzido pela metade porque o item exigirá que o Desenho de Símbolos seja ativado, portanto Thorfinn precisará de cerca de 16 meses para concluir.

Isso não considera o tempo necessário para fazer a espada! No entanto, o tempo de fabricação do item e o tempo de execução das runas são simultâneos, e Thorfinn levará menos de 16 meses para forjar uma espada, portanto, não será adicionado tempo.

Quando Thorfinn deseja usar a espada Cutelo das Chamas, ele deve usar Desenho de Símbolos. Isso, por si só, não requer energia. Seu NH em Desenhar Símbolos é 16. No entanto, uma das runas no Cutelo das Chamas é Enfraquecer, que ele conhece apenas no nível 14, então seu NH efetivo para ativar as runas é 14.

Não há custo de energia para usar a espada, porque nenhuma das mágicas nela requer energia. Muitos itens mágicos exigem que o usuário gaste energia. Isso é tratado normalmente. Itens autoalimentados podem ser feitos com símbolos mágicos; a runa mágica deve ser adicionada para deixá-los drenar mana.

de símbolos dura até que os símbolos sejam destruídos. O tempo de operação da mágica depende da escolha do método de operação (veja abaixo).

É possível fazer mágicas mais complexas ou detalhadas usando mais de dois símbolos. Isso sempre leva mais tempo e é mais difícil, apenas porque o mágico está fazendo testes em mais perícias. Se os jogadores querem um efeito muito poderoso, o Mestre pode exigir que eles usem mais de dois símbolos. Se os jogadores voluntariamente usarem uma mágica com vários símbolos e tiverem sucesso, o Mestre deve torná-la mais eficaz.

Símbolos de diferentes idiomas não podem ser usados juntos. Os símbolos podem ser usados para operar mágicas de várias maneiras, incluindo escrever em manuscritos, traçar no ar, entalhar em um objeto ou usar peças de símbolos individuais. Para cada símbolo usado, o operador rola contra o menor valor entre seu NH em Desenho de Símbolos e sua perícia com o símbolo específico para ver se ele foi desenhado ou colocado com sucesso. Dobrar o tempo de desenho concede um bônus de +1 ao NH. Ou o tempo pode ser dividido pela metade, com uma penalidade de -2 na teste de habilidade. O uso de materiais que não são tradicionais para o alfabeto simbólico em uso pode acarretar em uma penalidade de -1 ou pior.

Após a criação ou colocação bem sucedida dos símbolos, eles devem ser ativados com um teste de Desenho de Símbolos bem-sucedido. A ativação de um conjunto de símbolos leva 1 segundo para cada símbolo na inscrição. O NH efetivo do operador para este teste é igual ao menor valor entre seu NH em Desenho de Símbolos e em qualquer um dos símbolos que estão sendo ativados. Uma falha crítica neste teste tem os resultados normais de falha crítica de mágica. Um operador de símbolos não pode ativar uma inscrição se incluir um símbolo que ele não conhece. Observe também que, se os próprios símbolos apresentarem falhas devido a falhas no processo de criação, um teste de ativação bem-sucedido ativará os símbolos, falhas e tudo.

Operação de Símbolo em Manuscritos

Símbolos podem ser escritos em pergaminho ou papel para criar um item mágico temporário. São mais rápidos de fazer do que pergaminhos (pág. 57), mas mais difíceis de usar. Desenhar os símbolos corretamente é importante; portanto, é necessário

Uma Operação dos Símbolos Emergencial

Fergus, um bardo irlandês, possui sete objetos de símbolos verdadeiros — varinhas curtas esculpidas com Straif (Enfraquecer), Ailm (Criar), Getal (Mover), Eadha (Mente), Onn (Animal), Fearn (Fogo), Ur (Terra) e Saille (Água). Enquanto explora uma construção deserta, ele é subitamente confrontado por um grupo de fomorianos hostis (gigantes). Quando seus companheiros começam a lutar, Fergus tira uma varinha aleatoriamente da bolsa do cinto; isso leva seu primeiro turno. O Mestre decide que ele pega a varinha Mover.

No segundo turno, ele sacou outra varinha. O Mestre atribui a cada uma das peças restantes um número de 1 a 6 e deixa o jogador rolar. Ele pega a varinha do Fogo.

Fergus então se concentra em uma mágica para mover o fogo da tocha de um camarada para o rosto do chefe Fomorian. O Mestre decide que isso é essencialmente a mesma coisa que a mágica Moldar Fogo, e usa os parâmetros dessa mágica. Como Fergus está trabalhando com objetos de símbolos verdadeiros, o tempo para operar é de apenas um segundo por símbolo ou dois segundos. Fergus rola uma vez contra a o menor valor entre seu NH em Desenho de Símbolos, varinha Mover e varinha Fogo. O teste é um sucesso e a chama salta de uma tocha para o rosto do chefe, queimando e aterrorizando-o. Ele se apega ao rosto dele até ele fugir (Fergus continua se concentrando) e depois se move em direção a outro fomoriano. Neste ponto, o Mestre faz um teste de reação para os Fomorianos, e eles fogem.

O custo de energia de Fergus é calculado de acordo com a magia sintática (pág. 202). A mágica custa 4 de energia (a batalha não durou o suficiente para Fergus manter a mágica) — um preço relativamente baixo a pagar pela decisão de uma batalha!

um teste de habilidade bem-sucedido contra o menor valor entre seu NH na perícia Artista (Caligrafia) do criador (predefinido, se necessário) ou o nível de habilidade do símbolo desejado. O tempo necessário para desenhar cada símbolo depende de sua complexidade: símbolos fáceis levam 1 hora, símbolos médios levam 3 horas e símbolos difíceis levam 6 horas.

A pessoa que desenha o manuscrito escolhe o efeito desejado.

Um manuscrito de símbolo pode ser carregado e usado posteriormente. Qualquer dano ao papel tornará os símbolos inúteis. Para operar a mágica, o usuário olha para o papel e ativa os símbolos com Desenho de Símbolos. Ele então paga o custo da energia. O manuscrito desfaz-se em cinzas quando usado. Um operador de símbolos terá uma penalidade de -4 no NH de sua perícia Desenho de Símbolos, se tentar ativar um manuscrito que ele não desenhou.

Um operador de símbolos também pode traçar símbolos na terra ou na areia, com uma penalidade de -2 no seu NH. Os tempos são iguais ao manuscrito. Os símbolos podem ser ativados repetidamente enquanto durarem (decisão do Mestre), mas é claro que não são portáteis!

Inscrições de Símbolos

Quando dois ou mais símbolos são inscritos de forma permanente, um item mágico é criado. Ele pode ser ativado com Desenho de Símbolos quantas vezes for necessário. Este método é bom para espadas, bastões, portas etc. São necessários dois testes bem-sucedidos para inscrever cada símbolo. Uma é contra o nível de habilidade do operador com o símbolo a ser usado. O outro é contra sua o NH de sua perícia em trabalhar o material — geralmente Ferreiro ou uma especialidade de Artista.

O tempo necessário depende do efeito desejado. O mago está improvisando essencialmente um item mágico. O Mestre decide exatamente qual efeito o objeto terá, por referência às descrições dos objetos nos Capítulos 3 a 26. A gravação dos símbolos levará tanto tempo quanto seria necessário para encantar o item. Se o item precisar ser ativado com Desenho de Símbolos, esse tempo será reduzido pela metade. A intenção exata do mágico para o objeto e sua compreensão dos símbolos orientam a maneira como ele os esculpe, decora e entrelaça.

Usando um Item Encantado por Símbolos

Para usar a maioria dos objetos, o usuário ativa os símbolos fazendo um teste entre o menor valor entre Desenho de Símbolos e seu menor NH entre qualquer um dos símbolos inscritos no objeto e paga o custo de energia apropriado para o efeito desejado. Se o objeto funcionar, o efeito é o escolhido pelo fabricante original; o usuário não pode alterá-lo. Se o usuário não souber exatamente o que o objeto faz, ele deverá aceitar esse risco! Qualquer operador de símbolos pode ativar um objeto encantado por símbolos, mas apenas se os símbolos estiverem em um idioma simbólico com o qual ele esteja familiarizado.

Quando um objeto inscrito permanentemente é usado, uma falha crítica em um teste de ativação causa 5d danos ao objeto. Isso pode ou não destruí-lo.

Alguns objetos entalhados com símbolos podem ser usados por qualquer pessoa. Eles são regidos pelas regras para objetos encantados normais e levam tanto tempo para serem produzidos quanto os itens encantados normais.

Traçando com o Dedo

Em caso de emergência, um operador de símbolos pode traçar os símbolos no ar com um dedo. Isso não cria

um item mágico; simplesmente opera a mágica desejada. Os resultados são apresentados exatamente como para a magia sintática (consulte *Magia Sintática*, pág. 202). É necessário um teste de habilidade bem-sucedido para cada símbolo usado, com uma penalidade de -3. O mágico precisa de dois segundos para traçar um símbolo Fácil, seis segundos para um símbolo Médio e 12 segundos para um símbolo Difícil. Quando o traço estiver concluído, o mágico deverá ativar os símbolos com Desenho de Símbolo.

Peças de Símbolo

Peças de símbolos permanentemente encantadas podem ser feitas como itens mágicos. Cada símbolo será inscrito em um pequeno objeto; isso geralmente é uma pedrinha ou gema, mas pode ser algo apropriado à tradição simbólica — lascas de madeira, fragmentos de osso, conchas de moluscos, etc. Um operador de símbolos pode operar mágicas com elas, estabelecendo a combinação necessária de símbolos e ativando-os com Desenho de Símbolos. Isso é muito mais rápido do que desenhar os símbolos no papel, mais confiável que traçar com os dedos e mais flexível que as inscrições. Trate cada símbolo como um item mágico, com um custo de criação de 100 para uma runa Fácil, 300 para Média, 600 para Difícil.

Ao fazer peças de símbolos, é vantajoso usar pedras preciosas ou outros materiais valiosos. Uma peça de símbolo com um valor intrínseco de \$1.000 concede ao usuário um bônus de +1 no NH específico. Uma peça de símbolo com um valor intrínseco de \$5.000 concede um bônus de +2 efetivo. A desvantagem é que a peça é quebrada se o teste do encantamento falhar.

As peças de símbolos criados corretamente funcionarão para quem conhece Desenho de Símbolos para o alfabeto simbólico usado e os símbolos apropriados.

Ao operar uma mágica por símbolos, calcule os custos de energia como na magia sintática. Se as pedras precisarem ser pre-

As Runas Futhark

Perceba que a runa usada aqui para Magia (Futhark 25, chamada "Incognoscível", ou "Destino") está sempre representada por um espaço em branco! Entretanto, ras- treá-la ou entalhá-la demora tanto quanto qualquer outra runa Difícil.

	Comunicação/Separação		Cura/Fertilidade
	Conhecimento/Denominação		Quebrar/Enfraquecer/Ferir
	Fortalecer/Consertar		Deslocar/Viajar
	Proteger/Guardar		Avisar/Alertar
	Criar		Controlar/Atar
	Transformar/Passagem		Terra
	Ar		Fogo
	Água		Animal/Propriedade
	Corpo/Homem/Humano		Alimento/Oferenda
	Luz (e Trevas)		Mente
	Som/Sinais		Necromancia/Espírito
	Planta		Ilusão/Mistério
	Magia/Destino		

Fonte: O Livro das Runas, de Ralph Blum

As Runas Futhark

Nome	Letra	Palavra Associada	Outros Significados
Fehu	F	Animal	Propriedade
Uruz	U	Fortalecer	Consertar, Fazer
Thurisaz	TH	Transformar	Passagem, Tensão
Ansuz	A	Comunicar	Compreensão
Raidho	R	Perceber	Conhecimento, Denominação
Kenaz	K	Fogo	
Gebo	G	Alimento	Oferenda, Donativo
Wunjo	W	Ar	
Hagalaz	H	Enfraquecer	Quebrar, Ferir, Acabar
Nauthiz	N	Controlar	Atar
Isa	I	Imagem	Engano
Jera	J	Planta	
Eihwaz	EI	Terra	
Perthro	P	Magia	Mistério, Segredos
Algiz	Z	Proteger	Guardar
Sowilo	S	Espírito	
Tiwaz	T	Mente	Domínio
Berkano	B	Criar	Crescimento
Ehwaz	E	Mover	Viajar, Progresso
Mannaz	M	Corpo	Humano, Ego
Laguz	L	Água	
Ingwaz	NG	Curar	Fertilidade
Dagaz	D	Luz	
Othala	O	Som	História
—	—	Destino	Magia, Desconhecido

paradas rapidamente, o tempo de operação depende do método usado pelo mágico para encontrá-las. Os Mestres podem impor uma verificação da realidade nisso! Poucos mágicos têm um

conjunto completo, mas quanto mais fichas na bolsa, mais difícil é encontrar a certa. Feiticeiros com pressa podem pegar uma aleatoriamente. Neste caso, o MJ escolhe os símbolos da maneira que desejar. Muitas mágicas incomuns e engraçadas podem ser tentadas em uma situação extrema.

Um mágico também pode usar peças de símbolos “comuns” (ao contrário de pedras verdadeiras). As peças de símbolos comuns são marcadas com símbolos, mas não têm encantamento, exceto o poder intrínseco do símbolo. O tempo para fazê-las é de duas horas para um símbolo Fácil, seis para um Médio, 12 para um Difícil. Se alguma pedra comum for usada, triplice o tempo necessário para ativar os símbolos com Desenho de Símbolos. Há também uma penalidade de -2 no teste de Desenho de Símbolos para cada pedra comum usada.

As peças de símbolos também podem ser usadas como um método de adivinhação (consulte *Interpretação de Símbolos*, pág. 109).

AS RUNAS FUTHARK

Talvez o sistema mais famoso de símbolos mágicos seja o alfabeto rúnico de Futhark, usado de uma forma ou de outra pela maioria dos povos germânicos do norte da Europa. Segundo a lenda, o deus Odin descobriu as runas quando sacrificou a si próprio, pendurado nos galhos de Yggdrasill, a Árvore do Mundo. Ele aprendeu a usar os potentes símbolos para adivinhação e magia, transmitindo seu poder aos sacerdotes.

O Alfabeto Ogham

Nome	Letra	Palavra Associada	Árvore Associada
Beth	B	Imagem	Bétula
Luis	L	Ar, Luz	Sobus, Elmo
Fearn	F/V	Fogo	Amieiro
Saille	S	Água	Salgueiro
Nuin	N	Transformar	Freixo, Celtis
Uath	H	Corpo	Espinheiro Branco
Duir	D	Planta	Carvalho
Tinne	T	Proteção	Azevinho
Coll	C	Perceber	Avelã
Ceirt	Q	Comunicar	Macieira [Azevinho, Álamo]
Muin	M	Controlar, Alimento	Vinha, Amoreira
Gort	G	Fortalecer	Hera
Getal	NG	Mover	Caníço
Straif	STR, Z	Enfraquecer	Abrunheiro
Ruis	R	Curar	Sabugueiro
Ailm	A	Criar, Som	Abeto, Pinheiro
Onn	O	Magia, Animal	Tojo
Ur	U, W	Terra	Urze
Eadha	E	Mente	Álamo
Idho	I	Espírito	Teixo

O Futhark é um alfabeto secular e também mágico; cada runa corresponde a um som, e a linguagem comum pode ser escrita em escrita rúnica. De fato, o nome “futhark” deriva da palavra escrita pelas seis primeiras letras do alfabeto.

O ALFABETO OGHAM

Ogham é um sistema de símbolos desenvolvido na Irlanda por volta dos séculos IV ou V, e usado nas Ilhas Britânicas. As 20 letras de Ogham são formadas com um número de traços horizontais ou diagonais ao longo de uma linha central. Todas as inscrições sobreviventes são em pedra, mas algumas sugeriram que o alfabeto foi projetado originalmente para varas de madeira. Outros acreditam que o alfabeto é uma abreviação de uma linguagem de sinais, cada letra indicando o número e a orientação dos dedos.

Os usos históricos de Ogham são obscuros; a cultura irlandesa pagã não resistiu à introdução do cristianismo, assim como as culturas nórdicas, e a maioria das inscrições de Ogham sobreviventes são curtas e funcionais — monumentos funerários ou marcadores de fronteira. Alusões em textos antigos sugerem que Ogham pode ter sido, além de seu uso como alfabeto secular, uma linguagem de código secreta para bardos e druidas, uma ferramenta para adivinhação e outras práticas mágicas e até mesmo um sistema de notação musical para a harpa.

Independentemente de seu objetivo histórico, no entanto, Ogham é rico em sabor místico, o que o torna excelente para os jogos. Cada letra de Ogham é associada a uma árvore (embora as árvores exatas variem entre as fontes), e essas conexões vinculam o alfabeto a um corpus maior de conhecimento druidico de árvores.

Um símbolo de Ogham esculpido na madeira associada ao símbolo que está sendo esculpido concede um bônus de +1 ao operar esse símbolo.

O Alfabeto Ogham

Beth		B
Luis		L
Fearn		F
Saille		S
Nion		N
Uath	—	H
Duir	==	D
Tinne	===	T
Coll	====	C
Muin	↘	M
Gort	↙	G
Pethboc		P
Ruis	↘↘↘	R
Ailm	—	A
Onn	==	N
Ur	===	U
Eadha	====	E
Idho	=====	I

Como existem apenas 20 símbolos Ogham, alguns símbolos representam mais de uma Palavra. Mesmo assim, um único símbolo inscrito não pode funcionar como duas palavras. Se uma inscrição precisar dos dois significados de um símbolo, o símbolo deve ser inscrito duas vezes.

CAPÍTULO VINTE E OITO

ALQUIMIA

Max avançou algumas páginas em suas fórmulas, com a jarra na mão. Ele sempre teve dificuldade para lembrar se é para adicionar a língua da serpente antes ou depois do xarope ferver. Aparentemente, era depois, o que foi bom, pois a bebida já havia começado a ferver. Ele adicionou 2 gramas da língua da serpente e foi para o outro mesa, onde um punhado de lascas de oricalco derretia em uma panela de mercúrio alquímico. Um pedaço de cera de abelha ajudava nesse processo às vezes, então ele vasculhou uma prateleira em busca de seu pote de cera de abelha. Aqui estão o antimônio, o chifre de unicórnio em pó, o olho de tritão em conserva, a língua da serpente...



Ele parou e fitou o jarro lá no alto, na prateleira, e então lentamente voltou o olhar para o jarro que ainda estava segurando. Mandrágoras desidratadas em flocos.

Ai, caramba, Max pensou enquanto seu laboratório explodia ao seu redor.

A alquimia é a ciência das transformações e transmutações mágicas. É um processo mecânico, usando o mana inerente a certas coisas. Portanto, ela pode ser estudada e usada por pessoas sem Aptidão Mágica — de fato, Aptidão

Mágica não confere nenhum benefício para quem estuda alquimia! A alquimia é uma ciência como qualquer outra — a diferença é que seu objetivo é mágico.

O principal esforço da maioria dos alquimistas é a fabricação de substâncias com efeitos mágicos. O nome genérico dessas substâncias é “elixires”.

A alquimia funciona normalmente em áreas com mana normal e alto. Nas áreas de mana baixo, os elixires demoram o dobro do tempo para serem feitos e funcionam apenas pela metade do tempo, embora aqueles com efeito permanente funcionem normalmente. Em áreas de mana muito alto, os elixires levam apenas metade do tempo para serem produzidos, mas qualquer falha é crítica. Em áreas sem mana, os elixires não podem ser fabricados nem usados.

A PERÍCIA ALQUIMIA

Alquimia é uma perícia de IQ/Muito Difícil; não há predefinição. Como mágicas, a alquimia pode ser aprendida apenas com a metade da velocidade sem um professor. Não pode ser aprendida em uma área sem mana! Grande parte da perícia tem a ver com a experiência de observar, ouvir e sentir as reações mágicas desencadearem. Um estudante solitário pode fazer isso experimentando — mas apenas em uma área onde a alquimia funciona!

FAZENDO ITENS ALQUÍMICOS

Um alquimista pode fazer qualquer elixir na lista das páginas 213–219 com acesso a fórmulas adequadas e outros textos alquímicos. Com o tempo, um alquimista pode se tornar suficientemente experiente com certos elixires que os livros de referência não serão mais necessários. Em termos de jogo, todo elixir é uma técnica Difícil; a maioria predefinida como Alqui-

mia-1. As técnicas alquímicas nunca podem exceder o NH básico.

Para criar um elixir, um alquimista deve gastar uma certa quantia de dinheiro em materiais e uma certa quantidade de tempo. O elixir estará sendo preparado 24 horas por dia durante esse período e um alquimista deve trabalhar nele pelo menos oito horas diárias. Não é necessário que seja o mesmo alquimista durante todo o processo, mas o alquimista de menor NH que trabalhou no elixir faz o teste final da Alquimia. Um alquimista não pode prestar atenção em dois processos diferentes ao mesmo tempo, mas pode fabricar um lote múltiplo de um elixir, multiplicando o custo dos

materiais pelo número de doses produzidas. Nesse caso, o teste final recebe uma penalidade de -1 para cada dose extra de elixir produzido.

No final do tempo exigido, o alquimista faz um teste contra a técnica do elixir que está sendo produzido.. Não há sucessos críticos na alquimia; ou o processo funciona ou não. Uma falha destrói os ingredientes, desperdiçando o dinheiro gasto com eles. Em uma falha crítica, faça um segundo teste de técnica com uma penalidade de -1 para cada dose de elixir no lote. Se esse segundo teste for bem-sucedido, o desastre foi evitado; se ele falhar no segundo teste, role 3d para ver o que acontece:

Resultado Consequência

3–5	Todos dentro de 100 metros sofrem o efeito do elixir ou seu inverso; 50% de chance para cada.
6–9	Todos dentro de 10 metros sofrem o efeito do elixir ou seu inverso, como acima.
10–12	Uma explosão destrói o laboratório, o alquimista tem tempo de fugir.
13–15	Uma explosão destrói o laboratório, o alquimista sofre 3d de dano.
16–18	Uma explosão destrói o laboratório, o alquimista sofre 6d de dano!

A Perícia Conhecimento das Ervas

Conhecimento das Ervas, como Alquimia, é uma perícia de IQ/Muito Difícil sem predefinição. Representa a abordagem popular de inventar preparações mágicas — um herbalista não pode dizer por que moer malva azul com a coroa do rei faz um bom elixir de cura, mas ele sabe muito bem o que faz.

Assim, embora Conhecimento das Ervas permita que os herbalistas componham elixires “alquímicos”, não permite que eles usem outras habilidades alquimistas, como analisar elixires ou itens mágicos. Além disso, os herbalistas não podem usar formulários alquímicos. Existem livros de ervas e seus usos — chamados de herbais —, mas eles não têm a profundidade e os detalhes de um formulário adequado. Um bom herbal pode dar um bônus à Naturalista ou Conhecimento das Ervas, mas não é rigorosa o suficiente para compensar a penalidade por trabalhar sem um formulário. Como resultado, os herbalistas aprendem principalmente novos elixires por instrução, não por estudo.

A vantagem de trabalhar com Conhecimento das Ervas é que os herbalistas trabalham com... bem, ervas. A alquimia usa ingredientes exóticos, como o sangue de dragão e os besouros fossilizados da Far Cathay, que são caros e raros, enquanto os herbalistas podem fazer seu trabalho com a coleta de um dia na floresta e algumas jogadas com Naturalista. Assim, as preparações à base de plantas custam 50% menos em materiais que os elixires alquímicos (com um desconto máximo de \$100). Nos mundos em que Alquimia e Conhecimento das Ervas coexistem, os herbalistas dominam o mercado de poções baratas com suas cervejas feitas com a folhagem local. Além disso, as ervas não são tão voláteis quanto os reagentes alquímicos; um fracasso crítico em Conhecimento das Ervas pode produzir veneno, mas não vai explodir a casa do herbalista!

Laboratórios Alquímicos

Um alquimista confia em seu equipamento para obter bons resultados. No mínimo, a alquimia de sucesso exige algum método para fazer fogo e um amplo suprimento de recipientes limpos; sob tais circunstâncias, um alquimista sofre uma penalidade de -1 (ou pior) a seu NH efetivo. Para evitar essa penalidade, é necessária uma mesa robusta e \$1.000 em equipamentos — atanores, retortas e assim por diante. Um laboratório de nível profissional, com pelo menos 30 metros quadrados de espaço e \$5.000 em equipamentos alquímicos, confere um bônus de +1 ao NH efetivo do alquimista tão abençoado. Um laboratório verdadeiramente inovador, com o melhor equipamento que a era tem para oferecer, com pelo menos 60 metros quadrados de espaço e \$20.000 em equipamentos, oferece a um alquimista que trabalha lá um bônus de +NT/2 para o NH efetivo. Esse nível mais alto de sofisticação realmente não vale a pena até o NT4, pois o invento da pólvora leva a química mundana a um ponto em que pode ajudar a alquimia.

Fórmulas Alquímicas e Segredos

Se um alquimista elevou seu NH com um determinado elixir para igualar seu

NH em Alquimia, ele não precisa de nenhum livro ou outras instruções para produzi-lo. Caso contrário, ele deve usar um livro de referência, chamado formulário, ou trabalhar com um professor que domine o elixir. Qualquer tentativa de preparar um elixir não-dominado sem formulário nem supervisão é de -6.

A disponibilidade e o preço dos formulários dependem do cenário. Em alguns mundos, a alquimia é simplesmente outra profissão, e os formulários custam como outros livros ou pergaminhos. Em outros, a alquimia é uma disciplina esotérica e os formulários são zelosamente guardados. A maioria dos cenários provavelmente cairá em algum lugar, com algumas fórmulas selecionadas mantidas em segredo.

Suponha que qualquer elixir com um custo de varejo superior a \$1.000 por dose seja uma fórmula secreta, restrita a Mestres da Guilda dos Alquimistas totalmente iniciados (Hierarquia Comercial 2). Somente os Grandes Mestres conhecem fórmulas com um custo de varejo superior a \$10.000 por dose (Hierarquia Comercial 3).

Naturalmente, essas restrições não precisam impedir que um PdJ alquimista crie esses elixires, se ele conseguir encontrar uma cópia do formulário. Tal desrespeito à política da guilda, no entanto, pode ter repercussões.

Alquimistas Mágicos

Feiticeiros e magos são excelentes alquimistas; suas habilidades oferecem muitos atalhos úteis para o trabalho do alquimista. Identificar materiais magicamente potentes é fácil para um mago; mágicas como Destilar e Maturar podem acelerar muitos processos alquímicos; mágicas como Ácido Essencial ou Terra Essencial fornecem reagentes de alta qualidade por uma fração do custo. Os Mestres podem querer oferecer um desconto no tempo de preparação ou no custo aos alquimistas com mágicas apropriadas à sua disposição.

Alquimistas Desenvolvedores

Um alquimista pode ter uma versão da vantagem Desenvolvedor. Desenvolvedor padrão permite ao alquimista Desenvolvedor pesquisar elixires usando as regras da pág. 212. A penalidade ao NH é o modificador da perícia Alquimia do elixir, não multiplicado por 2. Como na pesquisa de elixir do não Desenvolvedor, os modificadores de NT não se aplicam.

O Desenvolvedor Rápido permite que um alquimista produza qualquer preparação que ele saiba fazer, levando 1 minuto em vez de dois dias que normalmente seriam necessários. O teste de habilidade de Alquimia é feito com uma penalidade igual à penalidade padrão total para o elixir em questão, além de qualquer penalidade restante para um elixir não dominado, com uma penalidade extra de -1 para o uso de equipamentos improvisados. O custo dos ingredientes não muda, mas assuma que tudo o que o alquimista tem à mão ou possa encontrar em uma pesquisa rápida será útil. Um alquimista pode melhorar seu NH com técnicas rápidas da maneira usual, mas as técnicas rápidas são diferentes das técnicas convencionais e devem ser aprendidas separadamente. A penalidade do equipamento improvisado nunca pode ser removida.

Finalmente, um alquimista pode aplicar a vantagem Apetrechos a preparações alquímicas, sacando uma dose de qualquer elixir que ele conhece a qualquer momento.

OUTRAS HABILIDADES ALQUÍMICAS

Há mais na alquimia do que simplesmente produzir elixires. Em muitos contextos, a alquimia é a coisa

mais próxima da ciência física, e os alquimistas têm mais alguns truques na manga que vêm desse espírito de inquisição.

Deteção e Análise

Um alquimista faz um teste contra seu NH em Alquimia, baseado em Per, para reconhecer um elixir como uma preparação alquímica quando o vê, ou cheira a comida ou bebida que o contém. Os sentidos aguçados auxiliam nesse teste conforme apropriado. Da mesma forma, um mago recebe um teste automático de (Per + Aptidão Mágica) para reconhecer um elixir como mágico quando o vê pela primeira vez. Sendo de natureza mágica, os elixires podem ser detectados por qualquer mágica que detecte a magia. No entanto, mágicas para analisar mágica não funcionam em elixires. Somente um alquimista pode analisá-los.

Um alquimista deve fazer um teste contra Alquimia para analisar um elixir. A análise leva 4 horas; uma falha crítica causa efeitos conforme a tabela na pág. 210. Ele pode reduzir esse tempo para 10 segundos se provar o elixir — mas, se o fizer, qualquer jogada falha significa que o afeta como se ele tivesse tomado tudo, se o efeito for ruim. Por outro lado, uma falha crítica ao provar um elixir não requer uma rolagem na tabela de falhas críticas; é difícil explodir seu laboratório simplesmente provando algo.

Se o elixir analisado aparecer nos formulários do alquimista, qualquer sucesso identifica a natureza do elixir; se for um elixir desconhecido, um sucesso normal apenas fornece uma indicação vaga do objetivo do elixir, enquanto um sucesso decisivo revela os efeitos precisos do elixir, embora não seu nome. A taxa atual de análise é de \$20 para uma análise lenta e \$200 para uma análise rápida.

USANDO ITENS ALQUÍMICOS

Todos os elixires devem ser mantidos em recipientes selados. Eles perdem seu poder após períodos variados quando misturados com outras substâncias ou expostos ao ar. Os recipientes podem ser abertos brevemente e depois fechados novamente, sem causar danos ao conteúdo.

O método de uso de um elixir depende de sua forma (veja abaixo). Múltiplos elixires podem ser usados

ao mesmo tempo, mas várias doses do mesmo elixir serão desperdiçadas, exceto em criaturas muito grandes, que podem exigir doses extras a critério do Mestre. Uma nova dose pode ser tomada depois que a anterior desaparece. Os Mestres que desejam desencorajar o uso pesado de poções podem tornar perigoso tomar mais de uma poção por vez ou a mesma poção mais de uma vez por dia.

Inventando Novos Elixires

Quando um alquimista fica sem formulários para estudar, ele deve se dirigir ao laboratório. Geralmente, a experimentação de um alquimista visa replicar um elixir para o qual ele não possui o formulário, mas alguns alquimistas são ousados o suficiente para desenvolver elixires totalmente novos.

Os alquimistas inventam novos elixires usando as regras padrão para inventar (ver Novas Invenções, pág. MB473), com alguns ajustes. A perícia necessária para projetar novos elixires é Alquimia. Os elixires não têm modificadores de NT nem classificações de complexidade.

Para o teste de Conceito, use uma penalidade básica de -6 em vez dos modificadores padrão, mais um modificador adicional de duas vezes a penalidade padrão para o elixir. Assim, um alquimista que tentasse desenvolver um elixir de Invulnerabilidade sofreria uma penalidade de $-6 + (2 \times -4)$ ou -14. Aplique uma penalidade adicional de -5 se a pesquisa ocorrer em uma zona de baixa mana. Todos os outros modificadores são padrão.

Produzir a primeira dose de um elixir recém-concebido segue as regras do Protótipo. Os modificadores de equipamento são -10 para o laboratório de graduação mais baixa, -5 para um laboratório doméstico, 0 para um laboratório de nível profissional e +NT/2 para um laboratório de ponta. Tempo e custo são como no nível de complexidade com a próxima penalidade maior; por exemplo, o elixir Invulnerabilidade aplica uma penalidade de -14, equivalente a uma invenção complexa, portanto o tempo necessário é de 1d homem-mês e o custo é de \$250.000. Uma falha crítica no teste do Protótipo tem os mesmos efeitos que qualquer outra falha crítica em Alquimia.

Um teste de Protótipo bem-sucedido produz uma dose única do novo elixir e um maço de anotações que serve como um formulário para o elixir. Agora ele pode ser fabricado, estudado e criado como qualquer outro elixir. Se o alquimista perde suas anotações antes de dominar o elixir, no entanto, ele deve repetir o processo de pesquisa para substituir o formulário.

Identificando Itens Mágicos

Um alquimista não pode identificar a mágica tão precisamente quanto um mago. No entanto, um alquimista pode determinar se um objeto está encantado gastando uma hora em análise e \$50 em materiais e fazendo um teste contra Alquimia-2. Em um sucesso decisivo, ele obtém alguma ideia do objetivo do encantamento. Em uma falha crítica, o item foi borrifado com ácido ou incendiado. Se isso é desastroso depende do item

Química Simples

O predefinido da perícia Química é Alquimia-3; um alquimista é um químico, de uma variedade muito especializada! Esse padrão deve ser usado apenas para conhecimentos gerais; um alquimista não poderia realizar uma análise química complexa, mas seria capaz de reconhecer ácidos e álcalis, destilações, preparar corantes e aromas e reconhecer reagentes químicos por sua aparência, cheiro etc. Os alquimistas medievais faziam grande parte de suas análises por gosto, uma prática agora reconhecida como imprudente...

Quando um elixir dura um período variável de tempo, o objetivo não sabe com antecedência quanto tempo vai durar — o Mestre rola secretamente. O objetivo sabe que se esgotará 5 minutos antes de terminar. A exceção é o Elixir da Invisibilidade, que desaparece sem aviso prévio.

FORMAS DE ELIXIR

Existem quatro formas físicas de elixir, cada uma com propriedades diferentes:

Poção: Forma líquida, usada como bebida. Uma dose de poção afeta instantaneamente uma criatura do tamanho de um homem. Poções perdem seu poder em um dia se deixadas abertas ou misturadas com outras coisas.

Pó: Forma sólida. Um pó deve ser ingerido nos alimentos ou dissolvido na bebida para ser eficaz; entra em vigor em 2d minutos. Os pós podem durar muito tempo; há apenas 50% de chance por ano de que um determinado pó perca seu poder enquanto exposto ao ar. Os pós misturados com alimentos ou bebidas duram um mês.

Pastilha: Um comprimido do tamanho de uma moeda, mantida em um frasco selado. Quando acesa, instantaneamente pisca em chamas e começa a preencher uma área de 3 metros de diâmetro e 2,5 m de altura com fumaça. Dentro de casa, essa fumaça permanece cerca de um minuto; ao ar livre, dispersa-se em cerca de 10 segundos. Qualquer pessoa na área afetada sofre os efeitos do elixir em 2d segundos. Para evitar os efeitos da fumaça, prenda a respiração (consulte Prender o Fôlego, pág. MB355). Uma pastilha não queimada dura um mês se exposta ao ar, mas é destruída instantaneamente ao entrar em contato com a água.

A criação de elixires em forma de pastilha requer o dobro do tempo e custo usuais.

Unguento: Um creme ou gel. Se tocado, ela penetra na pele, produzindo efeito imediato — apenas uma dose de unguento em uma arma ou maçaneta da porta afeta a primeira pessoa a tocá-la. Dura uma semana se exposta ao ar; é neutralizada pela água.

RESISTÊNCIA À MAGIA

Qualquer pessoa com a vantagem Abascanto recebe um teste de resistência de HT+RM quando administrado com qualquer elixir — mesmo que seja benéfico. Se o resultado do teste for exatamente HT+RM, a poção tem metade do efeito (o Mestre determina os detalhes). Se o resultado do teste for menor que HT+RM, a poção não tem efeito!

CUSTO E DISPONIBILIDADE

Como itens mágicos, os elixires geralmente custam cerca de \$33 para cada dia que demoram a ser feitos, mais o custo dos materiais. (Obviamente, isso varia de acordo com o cenário; para uma campanha mágica “rara”, o dobro do custo por tempo.) Alguns tipos muito comuns são mais baratos porque são feitos em lotes.

Cada descrição inclui um custo sugerido para campanhas de “magia comum” e um segundo custo mais alto para campanhas de magia “rara”. Esse é o custo de varejo, supondo que os PdJs estejam comprando. As pastilhas levam o dobro do tempo para serem produzidas e, portanto, custam o dobro. PdJs alquimistas (ou PdJs que possuem poções) nem sempre podem vender seus produtos por tanto quanto gostariam. Poções muito raras, como Rejuvenescer e Ressurreição, é claro, sempre são vendáveis, mas podem atrair atenção indesejada daqueles que preferem tomá-las sem pagar!

Nem sempre os elixires são fáceis de encontrar, principalmente nas cidades pequenas. O Mestre pode determinar exatamente quais elixires, em quais formas, estão disponíveis como achar melhor.

Certos elixires alquímicos podem ser ilegais ou permitidos apenas à classe dominante. Isso inclui todos os venenos, outros elixires “hostis” e todos os elixires (especialmente elixires da invisibilidade) que seriam úteis principalmente para ladrões e assassinos.

É difícil encontrar um bom alquimista na maioria dos cenários. A Guilda dos Alquimistas é seletiva, a busca pela alquimia é cansativa e o trabalho está no lado perigoso. Muitas cidades proíbem a prática da alquimia a menos de 100 metros de um local público, para que um fracasso crítico não destrua um mercado movimentado... ou coisa pior.

TIPOS DE ELIXIRES

Os elixires são divididos aqui em categorias aproximadas com base nos efeitos que eles têm. Cada descrição do elixir começa com o nome genérico do elixir e qualquer nome alternativo pelo qual ele possa ser conhecido em alguns locais. Em seguida, fornece os detalhes do efeito do elixir. Por fim, fornece a duração do elixir, seu preço de varejo em cenários de magia comum e magia rara, além de tempo, custo dos materiais e penalidade padrão necessária para fabricar o elixir.

CONTROLE DE ANIMAIS

Fala Animal

Nomes Alternativos: Melampus, Besta Vociferante.

O objetivo pode falar com os animais, igual à mágica Falar com Animais.

Duração: 2d minutos.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$850/\$1350.

Ingredientes: \$300; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Controle das Aves

Nomes Alternativos: Ibicus.

O objetivo pode controlar as aves, de acordo com a mágica Controle de Animal apropriado (pág. 30), sem custo de energia ou teste de habilidade necessário.

Duração: 3d×5 minutos.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$550/\$900.

Ingredientes: \$200; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Mata-Dragão

Nomes Alternativos: Bálsamo de São Jorge, Cadmus, Fafnir.

A fumaça desse elixir causa 5d de dano a qualquer réptil. Também pode afetar dragões — mas apenas se for inflamado pelo sopro de um dragão.

Duração: Veja Pastilha (pág. 213).

Forma: Pastilha.

Custo: \$1.300/\$2.000.

Ingredientes: \$100, mais uma gota de sangue do coração de um dragão, que custa pelo menos \$500, se estiver disponível; 4 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Domador de Montaria

Nomes Alternativos: Bronco Buster, Castor.

Concede ao objetivo um bônus de +4 a qualquer teste de Adestramento de Animais específico para cavalos e seus parentes (mulas e burros). Além disso, concede um bônus de +4 a qualquer teste de habilidade de Cavalgar, Carroceiro ou Controle de Carregamento feito em cavalos em uma situação de não combate.

Duração: 2d horas.

Forma: Unguento.

Custo: \$250/\$500.

Ingredientes: \$50; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

HABILIDADES DE COMBATE

Guerreiro

Nomes Alternativos: Ares, Elixir do Guerreiro.

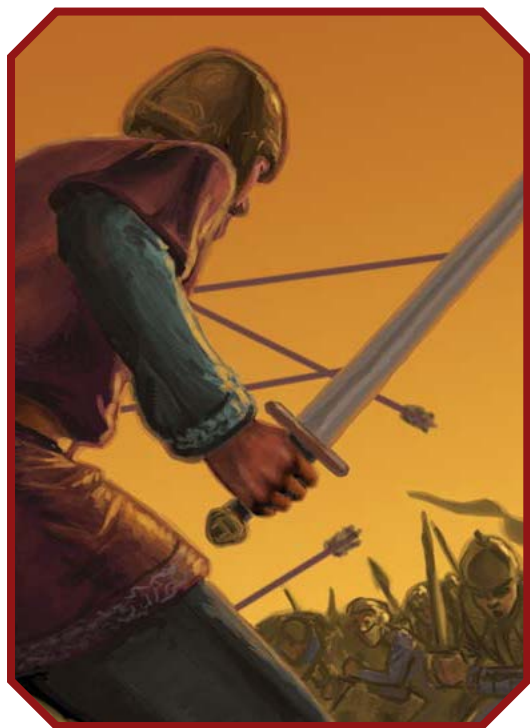
Adiciona 1d ao DX. O objetivo também se torna Bravo, conforme a mágica Bravura (pág. 134), pela duração do efeito.

Duração: 1 hora.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$350/\$700.

Ingredientes: \$150; 2 semanas; predefinido como Alquimia-2.



Resistência

Nomes Alternativos: Anteu.

O objetivo não sente fadiga pela duração do elixir, exceto pelo cansaço causado por sua própria operação de mágicas. Quando o elixir expira, seus PF é reduzido a 0 e ele fica inconsciente.

Duração: 1d horas.

Forma: Qualquer.

Custo: \$1.400/\$2.400.

Ingredientes: \$300; 6 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Caçador

Nomes Alternativos: Orion.

Os níveis de carga do objetivo são multiplicados por 4 — portanto, se a carga extra pesada é normalmente 200, ela se torna 800! Os efeitos de carga relacionados a mágicas (por exemplo, Teleporte) não são afetados. Funciona em animais e pode ser usado para que um animal de carga carregue mais.

Duração: 1d+1 horas.

Forma: Qualquer.

Custo: \$300/\$400.

Ingredientes: \$200; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Liderança

Nomes Alternativos: Plano do Rei, Teseu.

Adiciona 4 ao nível de habilidade das perícias de Liderança e 2 aos NH nas perícias de Estratégia e Tática.

Duração: 1d horas.

Forma: Qualquer.

Custo: \$1.650/\$2.850.

Ingredientes: \$400; 7 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Invulnerabilidade

Nomes Alternativos: Aquiles, Infusão de Tegumento Impermeável, Pele de Ferro.

Endurece a pele com uma armadura com RD 3. Essa proteção é cumulativa com outras formas de proteção. Não protege os olhos. Observe que esse elixir é bastante ilegal em disputas de gladiadores, duelos legais e assim por diante!

Duração: 1d+1 horas.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$2.100/\$3.100.

Ingredientes: \$1.000; 6 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Velocidade

Nomes Alternativos: Atlanta.

Aumenta a Velocidade Básica e o deslocamento em 1. Podem ser tomadas até três doses deste elixir de uma só vez, para aumentar o efeito, mas role separadamente pelo tempo que cada dose durar.

Duração: 3d x 4 minutos.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$550/\$850.

Ingredientes: \$200; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Furtividade

Nomes Alternativos: Bebida do Assassino, Hermes.

O nível de habilidade nas perícias Furtividade e Escalada do objetivo são aumentadas em 1d pontos (role separadamente). Ilegal em muitas cidades!

Duração: 1 hora.

Forma: Qualquer.

Custo: \$500/\$2.000.

Ingredientes: \$300; 3 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Força

Nomes Alternativos: Hércules, Porthos.

Adiciona 1d a ST. Isso aumenta o ônus, o dano da arma etc., apropriadamente, mas não gera PV extra.

Duração: 1 hora.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$250/\$500.

Ingredientes: \$100; 2 semanas; predefinido como Alquimia-2.

ELIXIRES HOSTIS

Envelhecimento

Nomes Alternativos: Dedo Gelado da Morte, Titonus.

O objetivo se torna um ano mais velho. Testes de envelhecimento apropriados devem ser feitos imediatamente. O

antídoto deve ser administrado dentro de 6 horas para ser eficaz!

Duração: Permanente.
Forma: Qualquer.
Custo: \$825/\$1.350.
Ingredientes: \$300; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Morte

Nomes Alternativos: Caldo de Ceifador, Tanato.

Um veneno, causando dano de 4d; um teste HT bem-sucedido reduz esse dano para 2d. Os sintomas incluem dormência e paralisia. Uma segunda dose não será eficaz até uma hora após a primeira. Ilegal quase em todo lugar!

Duração: Instantâneo.
Forma: Qualquer.
Custo: \$500/\$800.
Ingredientes: \$100; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Medo

Nomes Alternativos: Fobos.

O objetivo é afetado igual à mágica Medo (pág. 134), incluindo um teste de resistência contra o nível de habilidade do alquimista.

Duração: Como em Medo.
Forma: Qualquer; o objetivo resiste com uma penalidade de -4 contra todas as formas, exceto pastilha.
Custo: \$225/\$400.
Ingredientes: \$50; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Tolice

Nomes Alternativos: Estupefação, Tântalo.

Cada dose tomada (até 4) reduz a IQ em 3.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer, embora o efeito na forma de pastilha dura apenas 1d minutos.
Custo: \$500/\$850.
Ingredientes: \$150; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Frustração

Nomes Alternativos: Murphy, Sísifo.

O objetivo tem uma penalidade de -2 para todas as jogadas de dados. Qualquer número de doses pode afetar uma pessoa simultaneamente!

Duração: Um dia.
Forma: Qualquer.
Custo: \$650/\$1.150.
Ingredientes: \$100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Ódio

Nomes Alternativos: Antipatia, Nêmesis.

O objetivo odeia tudo o que ele normalmente ama.

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer.
Custo: \$300/\$500.
Ingredientes: \$125; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Inveja

Nomes Alternativos: Monstro de Olhos Verdes, Juno.

Faz com que o objetivo tenha uma inveja violenta de qualquer pessoa com inteligência, riqueza, beleza etc. iguais ou superiores — quaisquer que sejam as realizações que o objetivo mais preza.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: \$400/\$750.
Ingredientes: \$50; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Luxúria

Nomes Alternativos: Príapo.

O objetivo sofre a desvantagem Luxúria (pág. MB148).

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: \$500/\$700.
Ingredientes: \$200; 10 dias; predefinido como Alquimia-1.

Loucura

Nomes Alternativos: Eris.

O objetivo sofre os efeitos da mágica Loucura (pág. 136). O criador pode tentar especificar a forma exata de loucura que o elixir causará, mas deve ser bem sucedido no seu teste de Alquimia em 2 ou melhor para produzir os resultados que ele deseja; em um sucesso inferior a 2, a loucura é determinada aleatoriamente.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: \$200/\$400.
Ingredientes: \$100; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Detestabilidade

Nomes Alternativos: Belerofonte.

O objetivo é percebido como indigno de confiança e pouco atraente; todos reagem a ele com uma penalidade de -4.

Duração: 1d+2 horas.
Forma: Qualquer.
Custo: \$1.000/\$1.700.
Ingredientes: \$300; 4 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Egoísmo

Nomes Alternativos: Narciso.

O objetivo não se importa com as opiniões ou o bem-estar de ninguém além dele mesmo. Ele está muito feliz e satisfeito durante esse período. O principal uso legítimo deste elixir é tratar a depressão.

Duração: 1d+1 horas.
Forma: Qualquer.
Custo: \$750/\$1.450.
Ingredientes: \$20; 4 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Azar

Nomes Alternativos: Hécate.

O objetivo tem a desvantagem Azar (pág. MB124), que dura por 24 horas e depois expira.

Duração: 1 dia (veja acima).
Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.
Custo: \$1.600/\$3.000.
Ingredientes: \$400; 6 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Fraqueza

Nomes Alternativos: Moleza, Filocetes.

Cada dose tomada (até 4) reduz a ST em 3.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer, embora o efeito na forma de pastilha dura apenas 1d minutos.
Custo: \$400/\$700.
Ingredientes: \$50; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

HABILIDADES MÁGICAS

Atração

Nomes Alternativos: Afrodite.

Concede um Nível de Aparência (pág. MB21). A aparência do objetivo melhorará um nível: de Comum a Atrativo, de Bonito a Muito Bonito ou de Hediondo a Feio, por exemplo. Os indivíduos que já são Transcendentes ganham Terror (pág. MB94) — às vezes, mais é demais.

Duração: 2d+1 horas.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$600/\$1.000.

Ingredientes: \$100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Resistência ao Fogo

Nomes Alternativos: Agni, Unguento da Salamandra.

O objetivo é à prova de fogo, de acordo com o nível mais baixo da magia Imunidade ao Fogo (pág. 74).

Duração: 1d horas.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$500/\$700.

Ingredientes: \$300; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Voo

Nomes Alternativos: Dédalo.

Dá o poder de voar, conforme magia Voo (pág. 145).

Duração: 1 hora.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$3.000/\$4.700.

Ingredientes: \$500; 10 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Jogatina

Nomes Alternativos: Sapatos Novos do Bebê, Kouon.

Concede ao objetivo um bônus de +3 em todos os testes de Jogos de Azar. O uso desse elixir é considerado trapaça e está disponível apenas no mercado negro. As penalidades, se apanhado, variam entre uma multa e uma faca nas costas, dependendo da clientela do jogo! Esta poção afeta apenas os jogos de azar — não concederá um bônus de +3 para vencer uma corrida de cavalos ou uma

luta livre apenas porque há uma aposta nela!

Duração: 1 hora.

Forma: Poção ou pó.

Custo: \$900+ (o que o mercado oferecer).

Ingredientes: \$200; 4 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Invisibilidade

Nomes Alternativos: Odisseu.

Torna o objetivo invisível. Este elixir desaparece sem aviso prévio. É ilegal em muitos lugares!

Duração: 1d×10 minutos.

Forma: Poção ou unguento.

Custo: \$3.000/\$6.000.

Ingredientes: \$1.000; 16 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Sorte

Nomes Alternativos: Tique.

O objetivo tem a vantagem Sorte (pág. MB89).

Duração: 2d horas de jogo.

Forma: Qualquer.

Custo: \$1.300/\$2.300.

Ingredientes: \$200; 6 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Resistência à Magia

Nomes Alternativos: Móli.

Concede cinco níveis de Abasamento (pág. MB34) ao objetivo. Se tomado por um mago, todas as suas operações de magias terão uma penalidade de -5!

Duração: 1 hora.

Forma: Qualquer.

Custo: \$1.600/\$3.200.

Ingredientes: \$500; 5 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Resistência à Dor

Nomes Alternativos: Heitor.

Concede a vantagem Hipoalgia (pág. MB63).

Duração: 1 hora.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$600/\$1.000.

Ingredientes: \$200; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Transformação

Nomes Alternativos: Circe.

O objetivo se transforma em um animal, igual à magia Metamorfose (pág. 32). É possível ficar preso na forma um animal; se isso acontecer, um antídoto alquímico ou uma magia Remover Maldição restaurará sua forma natural. Se o objetivo toma o elixir conscientemente, ele pode se transformar em qualquer criatura entre o dobro do seu peso corporal e 1/10 do seu peso corporal. Se o objetivo o toma sem saber, ele é transformado na criatura mais apropriada à sua personalidade, a critério do Mestre.

Duração: 2d horas.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$3.000/\$5.000.

Ingredientes: \$800; 12 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Visão da Verdade

Nomes Alternativos: Delfos, Unguento das Fadas.

Dá ao objetivo o poder de ver auras, conforme a magia Aura (pág. 101).

Duração: 1d minutos.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$550/\$1.300.

Ingredientes: \$200; 4 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Respirar Água

Nomes Alternativos: Poseidon.

Concede a capacidade de respirar água.

Duração: 1d horas.

Forma: Apenas poção.

Custo: \$600/\$1.100.

Ingredientes: \$50; 5 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Andar sobre a Água

Nomes Alternativos: Efiltes.

Dá ao objetivo a capacidade de andar sobre a água como se fosse terra seca. Se o objetivo cair, ele não se molhará. O objetivo não pode mergulhar ou nadar enquanto estiver sob a influência desta poção, assim como não poderia mergulhar na terra!

Duração: 3d×4 minutos.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$700/\$1.200.

Ingredientes: \$150; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

ELIXIRES MEDICINAIS

Antídoto Alquímico

Nomes Alternativos: Jano.

Neutraliza o efeito de quaisquer outros produtos alquímicos. Uma dose de antídoto desfaz instantaneamente o efeito de qualquer um ou todos os outros elixires, exceto os elixires de cura. Também confere “imunidade” a doses adicionais de um elixir de qualquer tipo, mas apenas por 1d minutos após o antídoto ser tomado!

Duração: Instantâneo.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$400/\$1.000.

Ingredientes: \$250; 2 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Despertar

Nomes Alternativos: Aurora, Vigilância.

Atua sobre o objetivo como a mágica Despertar (pág. 90).

Duração: Instantâneo.

Forma: Qualquer.

Custo: \$500/\$900.

Ingredientes: \$150; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Descanso Eterno

Nomes Alternativos: Nenhum.

Esta fórmula verde pálida cheira fracamente a flores de pinheiro e cerejeira. É muito favorecido pelos embalsamadores reais, que devem tomar medidas para garantir que o governante descanse em paz. Se introduzido em um corpo morto (o método mais comum é derramar uma poção na boca do cadáver, mas alguns esfregam o corpo com uma pomada ou injetam o elixir na cavidade central), esse elixir impede que o corpo se levante como uma criatura morta-viva, como na mágica Descanso Final (pág. 89). Além disso, o sangue e a carne do corpo tornam-se venenosos para carniçais ou qualquer criatura carnívora. O cheiro do fluido é muito óbvio para esses seres, que evitam corpos tratados. Não impede que o espírito do falecido seja convocado, nem impede a Ressurreição.

Esse elixir é um veneno de contato para mortos-vivos corpóreos, causando 2d pontos de lesão e reduzindo a DX dos mortos-vivos em 4 por quatro dias.

Duração: Permanente.

Forma: Poção ou pomada.

Custo: \$4.100/\$6.200.

Ingredientes: \$2.000; 4 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Fertilidade

Nomes Alternativos: Ceres.

O objetivo se torna fértil e/ou potente. Exceto para personagens sem sexo, a prole resultará de qualquer união natural feita durante o efeito do elixir. Combinações incomuns (por exemplo, elfo e anão) não resultarão necessariamente em descendentes, mesmo com a poção, mas a possibilidade existe...

Duração: 1 hora.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$6.000/\$11.000.

Ingredientes: \$1.500; 20 semanas; predefinido como Alquimia-5.

Cura

Nomes Alternativos: Quíron.

Cura 1d pontos de vida — ou, se os PV estiverem normais, restaura 1d PF perdidos. Doses repetidas têm efeito total.

Duração: Instantâneo.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$120/\$250.

Ingredientes: \$50; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Vitalidade

Nomes Alternativos: Esculápio.

Cura o objetivo de toda e qualquer doença e cura 2 pontos de vida. Apenas uma dose por dia será eficaz.

Duração: Instantâneo.

Forma: Apenas poção.

Custo: \$750/\$1.200.

Ingredientes: \$200; 4 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Hibridização

Nomes Alternativos: Nenhum.

Permite que dois seres vivos de espécies diferentes produzam descendentes híbridos exóticos ou monstruosos. Duas doses devem ser feitas ao mesmo tempo; um é dado a cada pai. Se os pais tiverem tamanhos diferentes, o tamanho da filha será baseado no tamanho da mãe. Seres inteligentes

podem fazer um teste de Vontade para resistir ao impulso de acasalamento não natural que resulta.

Duração: 1 acasalamento.

Forma: Poção ou Pó.

Custo: \$2.250/\$4.000.

Ingredientes: \$500; 10 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Lichdom

Transforma o objetivo sob a influência da mágica Lich em um lich. Os detalhes estão disponíveis nas páginas 159–160.

Letargia

Nomes Alternativos: Epimênides, Van Winkle.

O objetivo cai em um sono profundo... durando indefinidamente. Faça um teste de HT a cada ano; em um sucesso decisivo, o objetivo acorda. Caso contrário, somente um antídoto alquímico pode revivê-lo. Ele não requer comida e não é afetado pela idade ou doença, embora ataques físicos causem danos normais. As feridas não cicatrizam nem pioram, embora o sangramento deva ser estancado ou ele sangrará até a morte. Em essência, isso é uma “animação suspensa.”

Duração: Indefinida.

Forma: Qualquer.

Custo: \$9.000/\$14.000.

Ingredientes: \$4.500; 25 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Reanimação

Nomes Alternativos: Unguento Forense, Plutão.

Quando esse elixir é esfregado sobre os lábios de um cadáver, ele responde à uma pergunta, até o limite do conhecimento que possuía em vida. O cérebro deve estar intacto; se a pessoa estiver morta há mais de 2 dias, faça um teste contra (16-dias após a morte). Um cadáver congelado ou preservado pode responder por mais tempo.

Se esse unguento tocar uma pessoa viva, ela sofre imediatamente o efeito da mágica Visão da Morte (pág. 149), e o unguento é perdido.

Duração: Uma pergunta.

Forma: Apenas unguento.

Custo: \$4.100/\$6.200.

Ingredientes: \$2.000; 12 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Elixires Populares

Alguns elixires naturalmente se prestam a ser transformados em encantos. Os elixires mais populares para amuletos incluem Saúde, Resistência à Magia, Calma, Coração de Pedra e Antídotos. Os elixires mais populares para talismãs incluem Atração, Carisma, Fertilidade, Jogatina, Liderança, Sorte e Sabedoria.

Regeneração

Nomes Alternativos: Hidra, Rebrotamento.

O objetivo deve esfregar o elixir em sua própria pele no local de uma lesão. Restaurará um único braço ou perna (completamente) ou uma única mão, pé, dedo, etc., ou um único olho ou ouvido.

Duração: Permanente.

Forma: Apenas unguento.

Custo: \$5.000/\$11.000.

Ingredientes: \$300; 20 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Ressurreição

Nomes Alternativos: Perséfone.

Se administrado a um objetivo morto dentro de uma hora, restaura o cadáver de volta à vida e cura 2d PV; a cura adicional prossegue normalmente. Quando o objetivo atingir pontos de vida positivos, ele poderá funcionar normalmente. O objetivo volta à vida com 0 PF. Não é possível restaurar a vida de um cadáver decapitado ou que sofreu dano suficiente para destruí-lo.

Duração: Permanente.

Forma: Apenas poção.

Custo: \$25.000/\$40.000.

Ingredientes: \$12.000; 50 semanas; predefinido como Alquimia-6.

Sono

Nomes Alternativos: Morfeu.

O objetivo deve fazer um teste de HT-4 ou adormecer instantaneamente. Ele dorme por 16-HT horas e não pode ser despertado por meios não mágicos durante esse período. Depois disso, ele dorme mais oito horas, mas esse sono é natural e ele pode ser acordado normalmente.

Duração: Como acima.

Forma: Qualquer.

Custo: \$120/\$250.

Ingredientes: \$50; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Calmante

Nomes Alternativos: Atena.

Anula qualquer emoção extrema que o objetivo esteja sentindo e permite um pensamento racional. Especificamente, este elixir concede um bônus de +3 para resistir a qualquer mágica ou perícia que funcione com as emoções, permitindo que o objetivo raciocine algo através, em vez de ser influenciado por paixões ou sentimentos. Além disso, acalmará qualquer pessoa histérica ou enfurecida e concederá um bônus de +3 ao teste de IQ para superar as vantagens Fúria ou Irritabilidade. No entanto, não afeta outras desvantagens.

Duração: 2d horas.

Forma: Qualquer.

Custo: \$500/\$900.

Ingredientes: \$100; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Antídoto Universal

Nomes Alternativos: Nenhum.

Este elixir neutraliza os efeitos de qualquer veneno não alquímico. Se tomado com antecedência, concede um bônus de +8 ao HT para resistir a qualquer veneno; reduza esse bônus em 1 por hora. Se for tomado depois de engolir algo suspeito de ser venenoso, ele concede um teste de HT imediato com um bônus de +8 para anular os efeitos, mas não desfaz nenhum dano que já tenha sido sofrido.

Duração: 8 horas (veja acima).

Forma: Poção ou pó.

Custo: \$750/\$1.150.

Ingredientes: \$350; 2 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Juventude

Nomes Alternativos: Hebe.

O objetivo se torna um ano mais jovem.

Duração: Permanente.

Forma: Apenas poção.

Custo: \$25.000/\$60.000+.

Ingredientes: \$6.000; 50 semanas; predefinido como Alquimia-9.

HABILIDADES MENTAIS

Carisma

Nomes Alternativos: Orfeu.

O objetivo se torna carismático. Role 1 dado extra em qualquer teste de reação.

Duração: 1d horas.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$350/\$550.

Ingredientes: \$100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Presciência

Nomes Alternativos: Prometeu.

O objetivo vê uma vislumbre sobre a próxima crise importante ou momento decisivo em sua vida. Isso depende inteiramente do Mestre; no entanto, se houver perigo à frente ou uma escolha importante a ser feita, é razoável que a visão o ajude.

Duração: Instantâneo.

Forma: Qualquer.

Custo: \$2.000/\$3.700.

Ingredientes: \$200; 10 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Coração de Pedra

Nomes Alternativos: Artêmis.

Protege e cancela o efeito do elixir do Amor. Este elixir também dará ao objetivo um bônus de +5 para resistir a qualquer tentativa de Sex Appeal e anulará qualquer paixão que o objetivo tenha. A duração é de 2d horas para fins de proteção; os efeitos de um elixir do Amor iniciados dentro desse período ou antes são cancelados permanentemente. Uma paixão natural é anulada por 2d horas e permanece nula até a próxima vez que objetivo ver o objeto de sua paixão.

Duração: Como acima.

Forma: Apenas poção.

Custo: \$500/\$1.000.

Ingredientes: \$100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Memória

Nomes Alternativos: Epimeteu.

O objetivo ganha Memória Eidética (pág. MB69).

Duração: 1 hora.

Forma: Qualquer.

Custo: \$1.500/\$2.500.

Ingredientes: \$400; 6 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Sabedoria

Nomes Alternativos: Apolo.

Adiciona um bônus de +1 à IQ. Esse aumento na IQ beneficia o uso das perícias, mas não a operação.

Duração: 1 hora.

Forma: Poção ou pó.

Custo: \$1.500/\$2.400.

Ingredientes: \$600; 5 semanas; predefinido como Alquimia-2.

CONTROLE DA MENTE

Embriaguez

Nomes Alternativos: Baco, Pan, Reserva Particular.

O objetivo fica bêbado, igual à mágica Embriaguez (pág. 136); uma penalidade de -3 para DX e IQ. Ele se tornará um bêbado carismático e feliz (outras pessoas reagem a ele com um bônus de +1) e se recupera sem ressaca.

Duração: 1d horas.

Forma: Apenas pó; deve ser tomado com vinho.

Custo: \$130/\$300.

Ingredientes: \$100; 3 dias; predefinido como Alquimia-1.

Amizade

Nomes Alternativos: Filémon.

O objetivo tem um bônus de +3 de reação a todos os outros.

Duração: 1d horas.

Forma: Qualquer, embora o efeito na forma de pastilha dura apenas 3 minutos.

Custo: \$550/\$1.000.

Ingredientes: \$ 300; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Esquecimento

Nomes Alternativos: Piríto.

Produz amnésia no objetivo. O IQ do objetivo é tratado como normal para fins de inteligência, mas o objetivo não consegue se lembrar de seu nome ou do que estava fazendo no momento em que tomou o elixir. Qualquer missão ou proibição será esquecida. O objetivo não se lembrará de suas perícias, mas se ele estiver convencido de que pode realizar uma tarefa, ele realizará com uma penalidade de -2. A operação é impossível enquanto estiver sob a influência desta poção.

Duração: 1 hora.

Forma: Apenas poção.

Custo: \$700/\$1.200.

Ingredientes: \$100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Credulidade

Nomes Alternativos: Caldo da Mentira, Polifemo.

O objetivo adquire a desvantagem Credulidade (pág. MB129).

Duração: 1d horas.

Forma: Qualquer, menos na forma de pastilha.

Custo: \$500/\$900.

Ingredientes: \$150; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Amor

Nomes Alternativos: Eros, Poção do Amor.

O objetivo se apaixona pela próxima pessoa do sexo apropriado que vir. Esse efeito é permanente, a menos que seja neutralizado por uma dose de antídoto alquímico, outra dose de elixir do amor (que fará o objetivo amar outra pessoa) ou a mágica Remover Maldição.

Duração: Permanente.

Forma: Qualquer.

Custo: \$900/\$2.000.

Ingredientes: \$600; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Veracidade

Nomes Alternativos: Febo.

O objetivo não pode contar mentiras, exatamente como na mágica Compelir à Verdade (pág. 47).

Duração: 1 hora.

Forma: Qualquer.

Custo: \$1.100/\$2.000.

Ingredientes: \$200; 4 semanas; predefinido como Alquimia-1.

PERÍCIAS E HABILIDADES FÍSICAS

Artesanato

Nomes Alternativos: Vulcano.

Dá ao objetivo 1d+1 níveis dos talentos do Artífice e do Artista talentoso (pág. MB90).

Duração: 1d horas.

Forma: Qualquer.

Custo: \$1.100/\$1.800.

Ingredientes: \$400; 4 semanas predefinido como Alquimia-2.

Audição

Nomes Alternativos: Sírinx.

Concede um bônus de +6 aos testes de audição.

Duração: 3d×5 minutos.

Forma: Apenas unguento; deve ser aplicado diretamente nos ouvidos.

Custo: \$300/\$500.

Ingredientes: \$125; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Visão

Nomes Alternativos: Argos.

Concede um bônus de +6 aos testes de visão. Se duas doses são dadas, a visão do objetivo fica mais nítida, mas ele também pode ver objetos invisíveis como na mágica Ver o Invisível (pág. 113).

Duração: 3d×5 minutos.

Forma: Apenas unguento; deve ser aplicado diretamente nos olhos.

Custo: \$400/\$700.

Ingredientes: \$250; 10 dias; predefinido como Alquimia-1.

Música

Nomes Alternativos: Marsias.

O objetivo ganha 4 níveis em Habilidade Musical (pág. MB90). A maioria dos bardos considera isso uma trapaça!

Duração: 1d horas.

Forma: Qualquer, embora o efeito na forma de pastilha dura apenas 2d minutos.

Custo: \$300/\$400.

Ingredientes: \$150; 4 dias; predefinido como Alquimia-1.

ORNAMENTOS ALQUÍMICOS

Em alguns cenários, os alquimistas podem voltar suas habilidades para a fabricação de ornamentos alquímicos — itens mágicos menores que conferem os efeitos de um elixir alquímico em uma base mais duradoura. A maioria dos ornamentos protege ou aprimora o usuário de alguma forma. Para fins de jogo, um ornamento com poderes de proteção é chamado de amuleto, enquanto um ornamento com habilidades de fortalecimento é chamado de talismã (não se deve confundir com as metamágicas Amuleto e Talismã).

Ornamentos alquímicos não são adequados para todas as campanhas. Se o Mestre estiver preocupado em pisar no calo dos encantadores, ou de os alquimistas ficarem poderosos demais, ele não deve permitir que os alquimistas criem os itens a seguir. No entanto, os ornamentos podem adicionar propósito e interesse à alquimia e trazer mais profundidade a um cenário.

TEMPO E CUSTO PARA FAZER

O custo em materiais para fabricar um ornamento alquímico é o mesmo que para um elixir com os mesmos efeitos. O tempo para fazer tal amuleto ou talismã é 10 vezes o listado para fazer o elixir; fazer um ornamento é um trabalho árduo, exigindo longas horas e o momento correto das influências planetárias para capturar as essências desejadas. O Mestre pode variar tempo ou custo para tornar os ornamentos mais ou menos disponíveis em seu mundo. No final do período, o alquimista faz

seu teste de habilidade, aplicando penalidades de acordo com o elixir equivalente. Uma falha crítica tem os resultados explosivos usuais, enquanto uma falha normal apenas desperdiça tempo e materiais.

O conhecimento de como fazer ornamentos é uma perícia potente e difícil — cada ornamento é uma técnica. Difícil à parte, com seu próprio formulário, que é predefinido com a técnica de elixir correspondente-2.

Em muitos cenários, os segredos de fazer ornamentos podem ser restritos aos Mestres ou Grão-mestres da Guilda dos Alquimistas. O MJ também pode querer empregar um ou todos os métodos sugeridos para limitar o encantamento regular (pág. 17).

DETECÇÃO E ANÁLISE

Trate um ornamento alquímico como se fosse um elixir para fins de detecção — veja pág. 212. Em geral, se um alquimista conhece a fórmula do elixir em questão, ele pode reconhecê-la com cinco minutos de exame e um teste bem-sucedido de alquimia. Se tiver poderes cuja fórmula ele não conhece, o Mestre pode atribuir uma penalidade ao teste de Alquimia, variando de -1 a -10. Como de costume, o Mestre rola para o jogador e mente em qualquer falha crítica.

FAZENDO USO DO ORNAMENTO

Amuletos são tratados como itens mágicos sempre ativos. Não

há “tempo de operação”, e eles não custam energia ao usuário. Eles protegem o usuário o tempo todo, quer a pessoa saiba o que o amuleto faz ou não.

Os talismãs alquímicos — dispositivos de poder — funcionam apenas por um tempo limitado. Quando um talismã é usado, seus efeitos duram tanto quanto o elixir correspondente. O talismã fica inativo e deve ser “recarregado” por um número de dias igual ao número de semanas que levaria para preparar o elixir apropriado. Assim, um talismã de Carisma duraria 1d horas e levaria três dias para recarregar antes de poder ser usado novamente. Um talismã de Sorte dura 2d horas, depois precisa de seis dias para recarregar, e assim por diante. Os talismãs apenas recarregam enquanto o usuário os portar; um talismã escondido em um baú ou mochila permanecerá inativo indefinidamente.

Não há “custo para operar” para um talismã — não é gasto energia para ativar. O usuário deve querer que o talismã faça seu efeito específico — simplesmente querer que “faça alguma coisa!” não funcionará.

Em uma área de mana normal, a maioria dos talismãs funciona automaticamente quando necessário. Em uma área de baixa mana, o usuário deve fazer um teste contra o NH efetivo do alquimista que originalmente criou o talismã. Se um teste for necessário, aplique as penalidades necessárias aos níveis de habilidade que o alquimista precisou para criar o ornamento, mas não aplique a penalidade -5 que os itens encantados sofrem em uma área de baixo mana.

PREPAROS EXÓTICOS

Alquimistas especialmente brilhantes levam a disciplina até os limites da possibilidade, criando coisas estranhas e maravilhosas. Todos esses preparativos são muito raros — seus formulários quase nunca são vistos e podem até ser considerados meros mitos.

ALKAHEST

O “solvente universal” da alquimia medieval pode realmente corroer qualquer coisa: vidraria de laboratório, ouro puro ou materiais mágicos, como ada-

manto. Felizmente, ele só pode consumir 3× seu próprio volume em matéria sólida. Depois disso, é neutralizado. Uma dose única pesa 200 g e ocupa 200 ml.

Uma dose leva 1d minutos para consumir o mecanismo de uma tranca ou outro dispositivo. Usado para atacar uma criatura viva, ele causa 1d de dano se jogado na pele ou 2d-1 por segundo se a vítima estiver imersa nela. Normalmente não é possível engolir alkahest. Se um alquimista conseguir induzir uma vítima a engolir os dois componentes sucessivamente, eles causam 9d de dano à taxa de 1 PV a cada 5 minutos enquanto

se misturam internamente. Um alquimista pode tentar tratar isso com um teste contra Alquimia-5; um médico não pode ajudar. O tratamento utiliza \$50 em suprimentos alquímicos.

Se o alkahest for respingado no rosto de alguém, é necessário um teste de HT para evitar danos aos olhos. Em um teste fracassado, se os olhos estiverem direcionados especificamente ou o rosto estiver imerso em um alkahest, verifique se há lesões incapacitantes nos olhos (págs. MB420-422). A cegueira causada por alkahest é automaticamente permanente.

Alkahest não pode ser armazenado para uso posterior, por razões óbvias. Os dois ingredientes para uma dose única são transportados em dois frascos; fazê-los requer um teste contra Alquimia-5. O passo final não precisa de um teste de habilidade, mas deve ser realizado por um alquimista. Uma vez combinados, os ingredientes tornam-se ativos extremamente rápido. Faça um teste de DX para lançar o recipiente em um alvo. Em caso de falha, ele se dissolve e espirra em uma direção aleatória. Em uma falha crítica, atinge o usuário.

Os materiais para fazer o alkahest custam \$250 por dose e levam quatro semanas para serem produzidos; a predefinição da receita é Alquimia-5. Quando disponível, custa \$1.650 em um cenário de magia comum e \$3.000 em um cenário de magia rara. O uso do alkahest em combate pode ser mais eficaz com um sifão de alkahest. O recipiente possui dois compartimentos para os dois ingredientes e um arranjo de bomba dupla para esguichar os dois simultaneamente em um inimigo. O sifão possui Prec 0, Max igual a ST-6 e CdT 3~. Possui quatro tiros com um custo de matéria-prima de \$1.000. 6 kg; \$300. Desse montante, \$50 pagam pelo bico, que fica cada vez mais corroído a cada uso e deve ser substituído após 12 disparos. Fazer o sifão ou o bico requer um teste de habilidade de alquimia sem penalidade.

HOMÚNCULO

O homúnculo está entre as mais raras conquistas alquímicas: uma duplicata do alquimista ou de outra pessoa, moldada ao nutrir alguns de seus fluidos corporais em um recipiente alquímico. O resultado é um segundo ser com a mesma essência, capaz de atender às metas de seu criador. A maioria dos homúnculos é pequena, mas não precisa ser; os grandes apenas custam mais.

Um homúnculo é um aliado com a ampliação Lacaio. A ficha de personagem do homúnculo é baseada no original, mas não inclui seus traços sociais. Em vez disso, o homúnculo tem estigma social (propriedade valiosa) e provavelmente está Falido. Se o homúnculo se desenvolver adequadamente, será uma semelhança perfeita da verdadeira forma do original. (Se o original perdeu uma parte ou função do corpo devido a uma lesão, o homúnculo ainda a possui.) Os homúnculos são reprogramáveis por seus criadores,

mas não têm Mentalidade de Escravo (a menos que o original tenha!). Eles também têm uma variação especial de Redespertar que potencialmente concede a eles todas as



perícias de seus criadores. O criador escolhe quais perícias latentes serão ativadas na criação. Outras perícias surgirão à medida que o valor em pontos do Aliado aumenta para acompanhar o original.

Um homúnculo pode ter qualquer MT no qual o criador esteja preparado para investir. A criação de um homúnculo leva 12 meses, mais ou menos MT, até um mínimo de 3 meses. O custo inicial é de \$1.000. Há também um esforço contínuo de nutrientes, que aumenta à medida que o homúnculo cresce — \$1 no primeiro mês, \$2 no segundo e em \$5, \$10, \$20, \$50, \$100 etc. O ST deve ser adequado ao tamanho do corpo do homúnculo.

O homúnculo leva duas semanas para “lembrar” como falar. Depois disso, a ativação de perícias latentes leva uma semana por ponto no nível de habilidade. Este é efetivamente um Treinamento Intensivo (pág. MB293), mas não requer ensino real.

O processo para criar um homúnculo requer um teste contra Alquimia-10. Esta não é uma técnica e não pode ser comprada. Em um sucesso comum, o resultado é uma criatura totalmente formada. Em uma falha comum, o esforço e os materiais são desperdiçados. Em um sucesso decisivo, o homúnculo tem Memória Racial Passiva (Somente Original, -60%). Em uma falha crítica, o homúnculo fica distorcido durante o desenvolvimento, adquirindo uma deformidade física, uma fraqueza metabólica ou uma falha de caráter. O resultado afeta o valor dos pontos de personagem da criatura em qualquer caso.

Embora cosmeticamente semelhante, esta preparação não é a mesma que mágica Homúnculo (pág. 70), e suas funções são muito diferentes.

PEDRA FILOSOFAL

Na lenda, a pedra dos filósofos ou lapis philosopharum tem muitas propriedades notáveis. Transforma metal base em ouro, torna os seres humanos imortais e realiza outras maravilhas. No entanto, isso não funciona necessariamente para ninguém; pode ser necessário treinamento especial para usá-la. Em algumas histórias, é um objeto físico real. Em outros, é um símbolo da transformação espiritual do alquimista pela prática de sua arte.

No *GURPS Magia*, a lapis philosopharum é uma pedra real que atua como um catalisador alquímico. Concede um bônus de +6 a qualquer teste de Alquimia em que é usada. O contato com ela confere pequenos benefícios aos não qualificados. Uma pessoa que a usa como amuleto ou peça de joalheria terá um bônus de +2 no HT para resistir a doenças e venenos, e usá-la continuamente concede os benefícios da Longevidade. Se deixado em contato com um objeto de metal por 1d dias, ela transforma a superfície externa em ouro, a uma profundidade de 1 mm. Tais objetos deram origem à crença de que os alquimistas estão simplesmente banhando objetos com ouro como uma fraude deliberada.

Os materiais para fabricar a pedra filosofal custam \$9.000, e o processo leva 52 semanas; a predefinição dos ingredientes é Alquimia-8. Na ocasião incomum em que alguma é colocada à venda, elas custam pelo menos \$15.000.

MATERIAIS MAGICAMENTE POTENTES

A alquimia utiliza objetos intrinsecamente carregados de poder oculto como seus ingredientes. O tipo de objetos que ficam impregnados de energia mágica varia entre os mundos. Em alguns cenários, as ervas têm potência mística; outros contam com órgãos de mana retirados das carcaças de animais exóticos; outros ainda atribuem significado mágico a vários minerais.

Na maioria dos mundos, o potencial mágico de um objeto deriva de uma relação direta ou simbólica com o objetivo ou efeito desejado. Por exemplo: o fogo é vermelho e os rubis são vermelhos; portanto, rubis têm uma afinidade mágica com o fogo.

Elixires mais poderosos também podem exigir formas mais exóticas de um ingrediente. Um elixir de Cura simples pode ser preparado com maçãs e ginseng comuns, mas um elixir da Ressurreição pode exigir as Maças das Hespérides.

Objetos carregados magicamente têm aplicações além da alquimia; eles podem ser usados como ingredientes para mágicas ou como componentes de objetos encantados. Por esse motivo, mágicos e alquimistas geralmente competem por fontes viáveis desses ingredientes.

Em geral, materiais magicamente úteis se dividem em três categorias. Materiais consumíveis, como ervas e outros materiais orgânicos, são consumidos em qualquer aplicação arcaica, mágica ou alquímica. Materiais reutilizáveis, como metais e pedras preciosas, geralmente não são consumidos quando usados como ingredientes de mágicas, mas são consumidos na fabricação de produtos alquímicos. Objetos são itens manufaturados cujo poder mágico reside no uso pretendido e não no material. Eles geralmente são usados em mágicas e encantamentos, e não na alquimia, e geralmente não são consumidos em seu uso.

Seguem alguns ingredientes e seus possíveis propósitos. Os propósitos listados incluem a maioria das escolas e várias atividades comuns do “verbo”, como procurar, controlar e transformar. Processos mágicos e alquímicos podem exigir vários tipos de ingredientes, dependendo da natureza do processo.

Um elixir de Cura simples pode ser preparado com maçãs e ginseng comuns, mas um elixir da Ressurreição pode exigir as Maças das Hespérides.

Propósito	Material Consumível	Material Reutilizável	Objetos
Água	Peixe, lótus, uísque	Esmeralda, pérola, safira (gelo)	Copos e jarros
Alimentos	Pão, uvas, sal	Nenhum	Caldeirões, barris
Animal	Sangue, almíscar	Jaspe-sanguíneo, couro	Colares, rédeas
Ar	Ramos de álamo, penas de águia, orquídeas brancas	Calcedônia, ônix, lona	Leques, cornetas
Clima	Bodelha, mogno, açafrão	Platina (relâmpago)	Bandeiras, para-raios
Comunicação e Empatia	Folhas de louro, verbena	Marfim, coral	Nenhum
Controlar/Moldar	Nenhum	Opala, platina, ouro, prata (normalmente associado com o objeto do controle)	Nó, laços
Controle da Mente	Artemísia, papoula	Ametista, granada	Chapéus
Controle do Corpo	Sangue, osso	Olmo, marfim	Bonecas, roupas
Cura	Maças, alho, ginseng, lavanda	Jaspe, azeviche	Bandagens, talas
Destruição/Resistência	Nenhum	Esmeralda, ônix	Nenhum
Encantamento	Rosas, nogueira	Opala	Nenhum
Fogo	Pimenta, mostarda, enxofre	Cornalina, ouro, rubi	Nenhum
Ilusão e Criação	Briônia, ovos, sementes de romã	Pirita, zircônio	Máscaras
Localizar e Perceber	Visco	Magnetita	Forcados
Luz e Trevas	Canela, calêndula, penas de coruja (escuras)	Ouro, heliotrópio, pedra do sol	
Metamágica	Cevada, mandrágora	Pedra-da-lua verde, opala	Pirâmides
Deslocamento	Confrei, meimendo, penas de íbis	Fulgurito, choupo	Flechas, sapatos
Necromancia	Acácia, cipreste, teixo	Ossos, ébano, ônix	Facas
Planta	Cedro, azevinho	Cobre, jade	Nenhum
Portal	Giz, junípero, tabaco	Alexandrita, âmbar	Chaves, espelhos
Proteção e Aviso	Asafoetida, penas de corvo, lírio tigre	Alicórne (chifre de unicórnio), bronze, óxido	Correntes, escudos
Quebrar e Consertar	Barro, pólvora, sálvia	Sílex	Martelos
Reconhecimento	Erva-doce, mel, arruda	Ágata, diamante	Livros, lâmpadas
Som	Nenhum	Conchas, ônix	Instrumentos musicais
Tecnologia	Plástico	Latão, aço	Engrenagens
Terra	Terra, carvalho	Granito, quartzo, prata	Bigornas
Transformação	Morcegos, crisálidas, mandioca	Antimônio, mercúrio	Nenhum

APÊNDICE

TABELA DE MÁGICAS

Esta seção pode ser copiada e usada como referência, especialmente quando estiver criando personagens. A planilha de Grimório na pág. 240 também pode ser fotocopiada para seu próprio uso; é muito útil copiá-la no verso da ficha de personagem de um mágico.

Notas:

Um asterisco (*) após o nome de uma magia indica que é IQ/Muito Difícil. Todas as outras magias são IQ/Difícil.

Um “—” indica que essa coluna não se aplica.

Na *classe*, um R indica que a magia pode ser resistida. Em seguida, a entrada após o traço mostra o que resiste à magia.

Em *energia*, se dois números são separados por uma barra, o primeiro é o custo inicial para operar a magia, e o segundo é o custo para mantê-la. Um “/M” significa que o custo de manutenção é metade do custo inicial. Um “/I” significa que o custo de manutenção é igual ao custo inicial.

No *tempo de operação*, “Instantâneo” significa que o efeito ocorre assim que a magia termina, e é concluído de imediato. “Indef.” significa que o efeito expira quando ocorre alguma condição indicada na descrição da magia.

Em *pré-requisitos*, Aptidão Mágica 1 é abreviado como “AM1”, Aptidão Mágica 2 é “AM2” e assim por diante.

“Especial”, em qualquer coluna, significa que a descrição é complexa demais para caber em uma tabela — consulte a página apropriada (também informada na tabela).

Um sinal de # significa que há exceções ou casos especiais para as informações fornecidas — consulte a página apropriada para obter detalhes completos.



Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de Operação	Pré-requisitos	Contag. de Pré-requisitos
161	Abençoar Plantas	Área	Plantas	1 plant./estação	1	5 min.	Curar Planta	3
29	Acalmar Animal	Comum	Animais	Perm.#	1 a 3	1 seg.	Persuasão ou a vantagem Empatia com Animais	0
146	Acelerar*	Comum	Deslocamento	10 seg.	5#	3 seg.	AM1, Apressar, IQ 12+	1
86	Acelerar Tempo*	Área/R-Especial	Portal	1 min.	Varia	2 seg.	AM2, IQ 13+, 2 magias de 10 escolas	20
192	Ácido Essencial*	Comum	Água	Perm.	2/litro	1 seg.	6 magias de Ácido	13
180	Acionar/NT	Comum	Tecnológica	10 min.	Varia	1 seg.	Criar Combustível, Objeto Dançante	8
188	Adaga de Gelo	Projétil	Água	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	Esfera de Gelo ou Jato de Água	5
128	Adiar Magia*	Especial	Metamágica	1 hora	Varia	10 seg.	Retardo	16
108	Adivinhação	Informação	Reconhecimento	Instant.	10	1 hora#	História, outras magias#	Var.
24	Aerovisão	Comum	Ar/Reconhecimento	1 min.	1 por 1,5 km/M	1 seg.	Moldar Ar	3
151	Afetar Espíritos	Comum	Necromancia	1 min.	4/2	2 seg.	Solidificar	4
118	Afiar	Comum	Quebrar e Consertar	1 min.	Varia	4 seg.	Consertar	10
30	Agitar Animal	Comum	Animais	1 hora#	1 a 3	1 seg.	Vexação ou Empatia om Animais	0
40	Agonizar	Comum/R-HT	Corpo	1 min.	8/6	1 seg.	AM2, Sensibilizar	5
189	Água Essencial	Comum	Água	Perm.	3/4 litros	1 seg.	6 magias da Água	6
79	Água para Vinho	Comum	Alimentos	Perm.	4/litro#	10 seg.	Purificar a Água, Maturar	5
185	Água Podre	Área	Água/Alimentos	Perm.	3	1 seg.	Purificar a Água, Deteriorar	4
100	Alarme	Comum	Reconhecimento	1 semana	1	1 seg.	Hora Certa	1
162	Alarme Florestal	Área	Plantas	10 horas	2#/I	1 seg.	4 magias sobre Plantas ou Percepção do Perigo	4
79	Alimento Essencial*	Comum	Alimentos	Perm.	3/refeição#	30 seg.	6 magias de Alimento incl. Criar Alimento	8

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
90	Aliviar Enjoo	Comum/R-Mágica	Cura	10 min.	2	10 seg.	Conceder Vitalidade	2
92	Aliviar Loucura	Comum/R-Mágica	Cura/Mente	10 min.	2	10 seg.	Conceder Vitalidade, Sabedoria	9
93	Aliviar Paralisia	Comum	Cura	1 min.	Varia	10 seg.	Cessar Paralisia	5
92	Aliviar Vício	Comum	Cura	1 dia	6	10 seg.	Neutralizar Veneno	2
41	Alongar Membro	Comum	Corpo	1 min.	2/2	5 seg.	AM3, Metamorfose	7
120	Alongar Objeto*	Comum	Quebrar e Consertar	1 hora	Varia	3 seg.	AM3, Transformar Objeto	16
41	Alterar Corpo	Comum/R-HT	Corpo	1 hora	8/6	2 min.	Alterar Feições	10
41	Alterar Feições	Comum/R-HT	Corpo	1 hora	4/3	1 min.	Metamorfose ou Ilusão Perfeita, e 8 mágicas de Corpo	9
55	Alterar Terreno*	Área	Terra	2d dias	1#	10 seg.	AM3, todas as 4 mágicas de Moldar Elemental	11
41	Alterar Voz	Comum/R-HT	Corpo/Som	1 hora	2/2	1 min.	4 mágicas de Corpo, 4 mágicas de Som	8
140	Alucinação	Comum/R-Vont	Mente	1 min.	4/2	3 seg.	Loucura, Sugestão	7
141	Alucinação Superior*	Comum/R-Vont	Mente	1 min.	6/3	4 seg.	AM2, Alucinação	8
39	Ambidestria	Comum	Corpo	1 min.	3/2	1 seg.	Graça	4
58	Amuleto	Encantamento	Encantamento	Perm.	50/pt. RàM	—	Talismã para a mágica apropriada	Var.
102	Analizar Mágica	Informação /R-Mágica	Reconhecimento	Instant.	5	1 hora	Identificar Mágica	3
36	Andar em Círculos	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	3	1 seg.	Trança-Pés	4
150	Animação*	Comum	Necromancia	1 min.	Varia	5 seg.	Convocar Espírito	2
94	Animação Suspensa	Comum/R-HT	Cura	Indef.#	6	30 seg.	Sono, 4 mágicas de Cura	7
177	Animar Máquina/NT	Comum/R-Vont	Tecnológica	1 min.	Varia	Varia	Controle de Máquina, Animação ou Animar Objeto	15
117	Animar Objeto*	Comum/R- Espec.	Quebrar e Consertar	1 min.	Varia	3 seg.	AM2, 3 mágicas Moldar	6
164	Animar Planta	Comum	Plantas	1 min.	Varia	5 seg.	7 mágicas de Planta	7
154	Animar Sombra	Comum/R-HT	Necromancia	10 seg.	4/4	2 seg.	Espírito de Caveira, Moldar Trevas	9
99	Anular Criação	Comum/R-Mágica	Ilusão	Instant.	1 a 3#	1 seg.	Controle de Criação	11
97	Anular Ilusão	Comum/R-Mágica	Ilusão	Instant.	1	1 seg.	Controle de Ilusão	5
126	Anular Mágica	Área/R-Mágica	Metamágica	Perm.	3	seg.=custo	Contramágica e 12 outras mágicas	13
49	Anular Possessão	Comum/R-Mágica	Comunicação	Instant.	10	10 seg.	Passageiro da Alma ou Possessão#	5
123	Apanhar Mágica*	Bloqueio	Metamágica	Instant.	3	1 seg.	AM2, DX 12+, Devolver Projétil	4
168	Apanhar Projétil	Bloqueio	Proteção	Instant.	2	1 seg.	Desviar Projétil	2
142	Aporte	Comum/R-Vont	Deslocamento	1 min.	Varia	1 seg.	AM1	0
142	Apressar	Comum	Deslocamento	1 min.	2/pt/M	2 seg.	—	0
73	Apressar Fogo	Comum	Fogo	1 min.	Varia	1 seg.	Retardar Fogo	3
154	Aprisionar Alma*	Comum	Necromancia	Perm.	8	1 min.	AM1, 6 mágicas de Necromancia incl. Roubar Vitalidade	9
157	Aprisionar Espírito	Especial	Necromancia	5 min.	Varia	1 seg.	AM1, Aprisionar Alma, Espantar Espírito	11
187	Aquavisão	Informação	Água/ Reconhecimento	30 seg.	1/1#	1 seg.	Moldar Água	4
195	Aquecer	Área	Clima/Ar	1 hora	1/10/I	1 min.#	Calor, 4 mágicas do Ar	8
26	Ar Essencial	Área	Ar	Perm.	2	3 seg.	6 mágicas do Ar	6
185	Arma Congelante	Comum	Água	1 min.	3/1	3 seg.	Criar Água	3
63	Arma Dançante	Encantamento	Encantamento	Perm.	1000/0,5 kg#	—	Encantar; Objeto Dançante	12
198	Arma de Relâmpago	Comum	Clima/Ar	1 min.	4/1	2 seg.	AM2, Relâmpago	7
64	Arma Espiritual*	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar; Convocar Espírito	12
65	Arma Fantasmagórica	Encantamento	Encantamento	Perm.	250/0,5 kg#	—	Encantar; Solidificar	14
75	Arma Flamejante	Comum	Fogo	1 min.	4/1	2 seg.	AM2, Calor	4
63	Arma Graciosa	Encantamento	Encantamento	Perm.	150/0,5 kg	—	Encantar; Aporte	11
63	Arma Penetrante	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar; Detectar Pontos Fracos	11
64	Arma Protetora	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar; Objeto Dançante	12
167	Armadura	Comum	Proteção	1 min.	Varia	1 seg.	Escudo	1
198	Armadura de Relâmpagos	Comum	Clima/Ar	1 min.	7/4	1 seg.	6 mágicas de Relâmpago incl. Imunidade a Relâmpagos	12
75	Armadura Flamejante	Comum	Fogo	1 min.	6/3	1 seg.	AM1, Imunidade ao Fogo, Jato de Chamas	7
107	Aromas do Passado	Comum	Reconhecimento/ Alimentos	1 min.	1/1#	10 seg.	AM2, História, Gerar Odor	8
128	Arremessar Mágica*	Projétil/Especial	Metamágica	Indef.#	3	1 seg.	Retardo, Apanhar Mágica	16
118	Atar	Comum/R-DX	Quebrar e Consertar	Perm.	3#	1 seg.	Nó	11
72	Atear Fogo	Comum	Fogo	1 seg.	1 a 4/I	1 seg.	nenhum	0
37	Atordoamento	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	2	1 seg.	Dor	3
135	Atordoamento Mental	Comum/R-Vont	Mente	Instant.	2	1 seg.	Torpor ou Atordoamento	2
137	Atrair	Área/R-Vont	Mente	1 hora	1/I	10 seg.	Controle de Emoção	4
38	Atrapalhar	Bloqueio/R-DX	Corpo	Instant.	3	nenhum	Inabilidade	3
188	Atravessar Água	Comum	Água	1 seg.	4/3	3 seg.	AM1, Moldar Água	4
164	Atravessar Madeira	Comum	Plantas	1 seg.	3/2	1 seg.	Atravessar Plantas	6
163	Atravessar Plantas	Comum	Plantas	1 min.	3/1	1 seg.	Ocultar Rastros, Moldar Planta	5
52	Atravessar Terra	Comum	Terra	10 seg.	3/3#	1 seg.	4 mágicas da Terra	4

Pág.	Nome da Mágica	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de Operação	Pré-requisitos	Contag. de Pré-requisitos
133	Atrofiar (Sentido)	Comum/R-HT	Mente	30 min.	1 a 3/M	1 seg.	—	0
40	Atrofiar Membro	Toque/R-HT	Corpo	Perm.	5	1 seg.	AM2, Paralisar Membro	6
134	Atrofiar Sentidos*	Comum/R-HT	Mente	10 min.	2 a 10/M	1 seg.	Quaisquer 2 mágicas Atrofiar	2
173	Audição Remota	Informação	Som/ Reconhecimento	1 min.	4/2	3 seg.	AM1, 4 mágicas de Som, não pode ser Surdo ou Duro de Ouvido	4
37	Aumentar Atributo	Comum ou Bloqueio	Corpo/Mente	Instant.	1 a 5	nenhum	Varia	Var.
143	Aumentar Carga	Comum/ R-Especial	Deslocamento	10 min.	1/12,5 kg#	3 seg.	Aporte	1
42	Aumentar*	Comum	Corpo	1 hora	2/+1 MT/I	5 seg.	AM2, Alterar Corpo	11
120	Aumentar Objeto*	Comum	Quebrar e Consertar	1 hora	Varia	3 seg.	Ampliar Objeto	17
43	Aumentar Outro*	Comum/R-HT	Corpo	1 hora	2/+1 MT/I	10 seg.	AM3, Aumentar	12
101	Aura	Informação	Reconhecimento	Instant.	3	1 seg.	Deteção de Magia	1
122	Aura Falsa	Comum/Área/R-IQ#	Metamágica	10 horas	4/M	10 seg.	Ocultar Mágica, Aura	3
96	Autossuficiência	Área	Ilusão	Varia	2	Varia	Ilusão Simples	1
177	Avaria/NT	Toque/R-HT	Tecnológica	1 min.	5	1 seg.	AM2, Pane	13
83	Baliza	Área	Portal/ Deslocamento	24 horas	10/M	30 seg.	Teleporte, Viagem no Tempo ou Trocar de Plano	5
79	Banquete do Monge	Comum	Alimentos	24 horas	6	1 seg.	Banquete do Tolo, Imunidade à Dor	10
79	Banquete do Tolo	Comum	Alimentos	1 dia	2 por refeição	1 seg.	AM1, Cozinhar, Tolice	5
159	Barreira Astral	Área	Necromancia	10 min.	4/2#	2 seg.	Convocar Espírito, Repelir Espíritos	16
173	Barulho	Área	Som	5 seg.	4/2	1 seg.	Muralha de Silêncio	3
129	Bênção	Comum	Metamágica	Especial	Varia	min.=custo	AM2, 2 mágicas de 10 escolas#	20
60	Bloqueador de Impressões	Encantamento	Encantamento	Perm.	20/0,5 kg	—	Encantar, Localizador, Resguardar Área	12
166	Bloquear	Bloqueio	Proteção	Instant.	1/BD+#	1 seg.	AM1	0
104	Boca Mágica	Comum	Reconhecimento/ Alimentos/Som	1 min.	4/2	2 seg.	Aporte, Paladar Remoto, Voz Amplificada	6
191	Bola de Ácido	Projétil	Água	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	AM2, Criar Ácido	8
71	Bola de Cristal	Encantamento	Encantamento	Perm.	1000	—	Encantar, Adivinhação (Cristalomania)	13
74	Bola de Fogo	Projétil	Fogo	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	AM1, Criar Fogo, Moldar Fogo	3
75	Bola de Fogo Explosiva	Projétil	Fogo	Instant.	2 a 2× AM#	1 a 3 seg.	Bola de Fogo	4
197	Bola de Relâmpagos	Comum	Clima/Ar	1 min.	2 a 6/M	1 a 3 seg.	Aporte, Relâmpago	8
169	Braço de Ferro	Bloqueio	Proteção	Instant.	1	1 seg.	Imunidade à Dor, DX 11+	4
134	Bravura	Área/R-Vont-1	Mente	1 hora	2	1 seg.	Medo	1
112	Brilho	Área	Luz e Trevas	Varia	Varia	Varia	Luz Contínua	2
39	Cadência	Comum	Corpo	1 hora	5/3	10 seg.	Apressar, Graça	5
70	Cajado	Encantamento	Encantamento	Perm.	30	—	Encantar	11
74	Calor	Comum	Fogo	1 min.	Varia	1 min.	Criar Fogo, Moldar Fogo	3
186	Camada de Gelo	Área	Água	Perm.	3	Varia	Geada	4
186	Caminhar na Água	Comum	Água	1 min.	3/2	4 seg.	Moldar Água	4
148	Caminhar nas Nuvens	Comum	Desloc./Clima	1 hora	3/2	1 seg.	Caminhar no Ar, Caminhar na Água	9
144	Caminhar nas Paredes	Comum	Deslocamento	1 min.	1 por 25 kg/M#	1 seg.	Aporte	1
25	Caminhar no Ar	Comum	Ar	1 min.	3/2	1 seg.	Moldar Ar	3
190	Carne para Gelo*	Comum/R/HT	Água	Perm.	12	2 seg.	AM1, Geladura, Corpo de Água	8
51	Carne para Pedra	Comum/R/HT	Terra	Instant.	10#	2 seg.	Terra para Pedra	3
118	Cartógrafo	Especial	Quebrar e Consertar	1 hora	4/2	10 seg.	Entalhar, Medidas	9
139	Cativar	Especial/R-Vont	Mente	1 hora	3/3	1 seg.	Esquecimento, Torpor, Retardar	6
31	Cavalgar	Comum	Animais	5 min.	2/1	1 seg.	1 mágica de Controle#	2
38	Cegar	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	4/2	1 seg.	2 mágicas de Luz, Espasmo	4
179	Cessar Corrente Elétrica	Área	Tecnológica	1 min.	3/M	3 seg.	AM1, Localizar Corrente Elétrica	1
153	Cessar Cura	Comum	Necromancia	Indef.#	10	10 seg.	Retardar Cura	7
35	Cessar Espasmo	Comum	Corpo/Cura	Instant.	1	1 seg.	Espasmo ou Conceder Vitalidade	2
93	Cessar Paralisia	Comum	Cura	Perm.	1 ou 2	1 seg.	Cura Profunda, ou Cura Superficial e Paralisar Membro	4
91	Cessar Sangramento	Comum	Cura	Perm.	1 ou 10	1 seg.	Conceder Vitalidade	2
75	Chama Essencial	Área	Fogo	1 min.	3/2#	3 seg.	6 mágicas do Fogo	6
73	Chama Fantasmagórica	Área	Fogo/Ilusão	1 min.	1/I	1 seg.	Moldar Fogo ou Ilusão Simples	1
144	Chave-Mestra	Comum/ R-Trança Mágica	Deslocamento	Perm.	3	10 seg.	Serralheiro ou Aporte e AM2	1
196	Chicote de Relâmpago	Comum	Clima/Ar	10 seg.	1 por 2 m#	2 seg.	Relâmpago	7
195	Chuva	Área	Clima/Ar/Água	1 hora	1/10/I#	1 min.	Nuvens	5
191	Chuva de Ácido	Área	Água	1 min.	3/3	1 seg.	AM2, Criar Água, Criar Ácido	7
192	Chuva de Adagas de Gelo	Área	Água	1 min.	2/2#	1 seg.	AM2, Granizo, Adaga de Gelo	12
74	Chuva de Fogo	Área	Fogo	1 min.	1/I#	1 seg.	AM2, Criar Fogo	2
165	Chuva de Nozes	Área	Plantas	1 min.	1/10/I	1 seg.	AM1, 6 mágicas sobre Plantas incl. Moldar Planta	6
53	Chuva de Pedras	Área	Terra	1 min.	1/I#	1 seg.	AM2, Criar Terra	4
96	Cobertura Ilusória	Comum	Ilusão	1 min.	1 a 2/M	1 seg.	Ilusão Simples	1

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
36	Cócegas	Comum/R-Vont	Corpo	1 min.	5/5	1 seg.	Espasmo	2
35	Coceira	Comum/R-HT	Corpo	Coçar#	2	1 seg.	—	0
142	Cola	Área	Deslocamento	10 min.	3/1	1 seg.	Apressar	1
153	Comandar Espírito	Comum/R-Vont	Necromancia	1 min.	Varia	2 seg.	Convocar Espírito, Espantar Espírito	5
136	Comando	Bloqueio/R-Vont	Mente	Instant.	2	1 seg.	AM2, Esquecimento,	2
179	Combustível Essencial/NT	Comum	Tecnológica	Perm.	2/litro	1 seg.	6 mágicas de Energia	6
89	Compartilhar Energia	Comum	Cura	Especial	Varia	1 seg.	Conceder Energia	1
90	Compartilhar Vitalidade	Comum	Cura	Perm.	0#	1 seg./PV	Conceder Vitalidade	2
137	Compelir à Mentira	Comum/R-Vont	Mente/Comunic.	5 min.	4/2	1 seg.	Controle de Emoção	4
47	Compelir à Verdade	Informação/R-Vont	Comunicação	5 min.	4/2	1 seg.	AM2, Percepção de Veracidade	3
48	Comunicação*	Comum	Comunicação	1 min.	4/4	4 seg.	Olho Mágico, Audição Remota, Vozes, Ilusão Simples	9
180	Conceder Corrente Elétrica/NT	Comum	Tecnológica	Indef.	Varia	1 seg.	AM2, Localizar Corrente Elétrica	1
89	Conceder Energia	Comum	Cura	Perm.	Varia	1 seg.	AM1 ou a vantagem Empatia	0
46	Conceder Idioma	Comum	Comunicação	1 min.	3/1	3 seg.	Falar com Animais ou 3 mágicas de Comunicação e Empatia	4
126	Conceder Mágica*	Comum	Metamágica	Perm.	Varia	3 seg.	AM1, Conceder Perícia, 1 mágica em 6 escolas diferentes	11
47	Conceder Perícia	Comum	Comunicação	1 min.	3/2	3 seg.	Transmissão de Pensamento, IQ 11+	5
89	Conceder Vitalidade	Comum	Cura	1 hora	1 por PV emprestado	1 seg.	Conceder Energia	1
26	Concussão	Projétil	Ar/Som	Instant.	2 a 2x AM#	1 a 3 seg.	Moldar Ar; Estrondo	5
189	Condensar Vapor	Área	Água	Perm.	2#	10 seg.	Frio ou Ferver Água	5
140	Condicionamento*	Comum/R-Vont	Mente	Perm.	12	30 seg.	AM2, 10 mágicas de Controle da Mente	10
141	Condicionamento Permanente*	Comum/R-Vont	Mente	Perm.	30	1 min.	AM3, 15 mágicas de Controle da Mente incl. Condicionamento	15
180	Conduzir Corrente Elétrica/NT*	Especial	Tecnológica	1 min.	0/1#	1 seg.	AM1, Localizar Corrente Elétrica	1
131	Conexão	Área	Metamágica	Indef.#	8	4 horas	Retardo	16
30	Conexão com Animal	Comum	Animais	Especial	3	5 seg.	Convocar Animal	2
185	Congelar	Comum	Água	Perm.	Varia	10 seg.	Moldar Água	4
118	Consertar	Comum	Quebrar e Consertar	Perm.	2/2,5 kg#	1 seg./0,5 kg	AM2, Remendar	9
120	Contrair Objeto*	Comum	Quebrar e Consertar	1 hora	Varia	3 seg.	AM3, Transformar Objeto	14
121	Contramágica	Comum/R-Mágica	Metamágica	Instant.	Varia	5 seg.	AM1	0
30	Controle de Animal	Comum/R-Vont	Animais	1 min.	Varia	1 seg.	Acalmar Animal	1
99	Controle de Criação	Comum/R-Mágica	Ilusão	Instant.	1	2 seg.	Criar Animal ou Criar Servo	10
28	Controle de Elemental	Especial	4 Diferentes	1 min.	Especial	2 seg.	Convocar Elemental#	9
137	Controle de Emoção	Área/R-Vont	Mente	1 hora	2	1 seg.	Lealdade ou Atordoamento Mental	3
30	Controle de Híbrido*	Comum/R-Vont	Animais	1 min.	6/3	1 seg.	2 mágicas de Controle#	3
97	Controle de Ilusão	Comum/R-Mágica	Ilusão	Perm.	1	2 seg.	Ilusão Perfeita	4
176	Controle de Máquina/NT	Comum	Tecnológica	1 min.	6/3	1 seg.	Identificar Função, Serralheiro, Relâmpago	11
40	Controle de Membro	Comum/R-Vont	Corpo	5 seg.	3/3#	1 seg.	AM1, 5 mágicas de Corpo incl. Espasmo	5
49	Controle de Pessoa	Comum/R-Vont	Comunicação	1 min.	6/3	10 seg.	Passageiro da Alma ou Telepatia	5
164	Controle de Planta	Comum/R-Vont	Plantas	1 min.	3/M	1 seg.	Percepção de Planta	6
85	Controle de Portal	Comum/R-Portal	Portal	1 min.	6/3	10 seg.	AM3, Localizar Portal	11
152	Controle de Zumbi	Comum/R-Mágica	Necromancia	Perm.	3	1 seg.	Zumbi	5
173	Conversar	Comum/R-Mágica	Som	Indef.#	2	1 seg.	AM1, Deturpar, Silêncio	4
82	Convocação Planar	Especial	Portal	1 hora	20#	5 min.	AM1, 1 mágica em 10 escolas diferentes	10
30	Convocar Animal	Comum	Animais	1 min.	3/2#	1 seg.	Acalmar Animal	1
155	Convocar Demônio	Especial	Necromancia	1 hora#	20#	5 min.	AM1, 1 mágica em 10 escolas diferentes	10
27	Convocar Elemental	Especial	4 Diferentes	1 hora	4#	30 seg.	AM1, #	8
150	Convocar Espírito	Informação/R-Vont	Necromancia	1 min.	20/10#	5 min.	Visão da Morte, AM2	1
176	Convocar Máquina/NT	Comum	Tecnológica	1 min.	4/2	4 seg.	Controle de Máquina	12
102	Convocar Sombra*	Informação/R-Vont	Reconhecimento	1 min.	50/20	10 min.	Convocar Espíritos ou Adivinhação	2
153	Convocar Zumbi	Especial	Necromancia	1 min.	5/2#	4 seg.	Zumbi	5
116	Copiar	Comum	Quebrar e Consertar	Perm.	2 mais 1/cópia	5 seg.	Tingir, um idioma Com Sotaque	5
110	Cores	Comum	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Luz	1
64	Cornucópia	Encantamento	Encantamento	Perm.	50x valor \$#	—	Encantar; 2 mágicas de Encantamento de Armas	13
185	Corpo de Água	Comum/R-HT	Água	1 min.	5/2	5 seg.	Moldar Água	4
24	Corpo de Ar	Comum/R-HT	Ar	1 min.	4/1	5 seg.	Moldar Ar	3
76	Corpo de Chamas*	Comum/R-HT	Fogo	1 min.	12/4	5 seg.	Sopro de Fogo	8
189	Corpo de Gelo*	Comum/R-HT	Água	1 min.	7/3	5 seg.	AM2, Corpo de Água, Congelar	6
165	Corpo de Lodo	Comum/R-HT	Plantas	1 min.	6/2	5 seg.	AM2, Forma de Planta, Moldar Água	11
165	Corpo de Madeira	Comum/R-HT	Plantas	1 min.	7/3	5 seg.	AM2, Forma de Planta	7
183	Corpo de Metal*	Comum/R-HT	Tecnológica	1 min.	12/6	5 seg.	AM2, Moldar Metal	3
54	Corpo de Pedra*	Comum/R-HT	Terra	1 min.	10/5	5 seg.	Pedra para Carne	6

Pág.	Nome da Mágica	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de Operação	Pré-requisitos	Contag. de Pré-requisitos
183	Corpo de Plástico	Comum/R-HT	Tecnológica	1 min.	10/5	5 seg.	AM2, Moldar Plástico	4
198	Corpo de Relâmpagos*	Comum/R-HT	Clima/Ar	1 min.	12/4	5 seg.	AM2, Relâmpago	7
114	Corpo de Sombra	Comum/R-HT	Luz e Trevas	1 min.	6/3	5 seg.	AM2, Moldar Trevas	4
27	Corpo de Vento	Comum/R-HT	Ar	1 min.	8/4	2 seg.	AM3, Corpo de Ar, Furacão, 1 mágica em 5 escolas diferentes#	10
146	Corpo Etéreo*	Comum	Deslocamento	10 seg.	8/4	30 seg.	6 mágicas de Deslocamento ou AM3 e Corpo de Ar	4
43	Corpulência*	Comum/R-HT	Corpo	10 min.	6/6	3 seg.	AM2, Criar Terra, Criar Água, 4 mágicas de Corpo incl. Alterar Corpo	16
194	Correnteza	Especial/Área	Clima/Água	1 hora	1/50/I	1 min.	6 mágicas da Água	6
39	Corte de Cabelo	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	2	2 seg.	Enfraquecer; 2 mágicas de Corpo	8
78	Cozinhar	Comum	Alimentos	Instant.	1 por refeição	5 seg.	Testar Alimento, Criar Fogo	3
39	Crescimento Capilar	Comum/R-HT	Corpo	5 seg.	1/1	1 seg.	5 mágicas de Corpo	5
162	Crescimento de Plantas	Área	Plantas	1 min.	3/2	10 seg.	Curar Plantas	3
115	Criação Inspirada*	Comum	Quebrar e Consertar	Perm.	5/dia	Varia	—	0
190	Criar Ácido	Comum	Água	Perm.	1/4 litros	2 seg.	Criar Água, Criar Terra	7
184	Criar Água	Comum	Água	Perm.	2/4 litros	1 seg.	Purificar a Água	2
79	Criar Alimento	Comum	Alimentos	Perm.	Varia	30 seg.	Cozinhar, Localizar Alimento	5
98	Criar Animal	Comum	Ilusão	1 min.	Varia	seg.=custo	Criar Água, Criar Objeto, IQ 12+	12
23	Criar Ar	Área	Ar	5 seg.#	1	1 seg.	Purificar o Ar ou Localizar Ar	1
179	Criar Combustível/NT	Comum	Tecnológica	Perm.	1/0,5 kg	30 seg.	Localizar Combustível, 2 mágicas de transmutação	5
28	Criar Elemental	Especial	4 Diferentes	Perm.	Especial	Especial	AM2, Controle de Elemental#	10
72	Criar Fogo	Área	Fogo	1 min.	2/M	1 seg.	Atear Fogo ou Localizar Fogo	1
188	Criar Gelo	Comum	Água	Perm.	2/4 litros	1 seg.	Congelar	5
98	Criar Guerreiro	Comum	Ilusão	1 min.	Varia	4 seg.	Criar Servo	10
99	Criar Montaria	Comum	Ilusão	1 hora	Varia	3 seg.	AM3, Criar Animal	13
190	Criar Nascente	Comum	Água	Perm.	Varia	1 min.	Secar Nascente, Moldar Água	8
98	Criar Objeto*	Comum	Ilusão	Indef.#	2/2,5 kg	seg.=custo	AM2, Criar Terra, Ilusão Perfeita	8
163	Criar Planta	Área	Plantas	Perm.	Varia	seg.=custo	AM1, Crescimento de Plantas	4
84	Criar Porta	Comum	Portal	10 seg.	2/1 m²#	5 seg.	Teleporte, qualquer uma mágica Atravessar	10
85	Criar Portal*	Comum	Portal	1 min.	Varia	Varia	Controle de Portal ou Teleporte, Viagem no Tempo ou Trocar de Plano	16
98	Criar Servo	Comum	Ilusão	1 min.	Varia	3 seg.	AM3, IQ 12+, Criar Objeto	9
51	Criar Terra	Comum	Terra	Perm.	2/0,75 m³	1 seg.	Terra para Pedra	3
190	Criar Vapor	Área	Água	5 min.#	2	1 seg.	Ferver Água	9
135	Criptografar	Comum/R-Especial	Mente	1 semana	Varia	1 seg.	Torpor	2
91	Cura Profunda*	Comum	Cura	Perm.	1 a 4	1 seg.	AM1, Cura Superficial	3
91	Cura Superficial	Comum	Cura	Perm.	1 a 3	1 seg.	Conceder Vitalidade	2
91	Cura Superior*	Comum	Cura	Perm.	20	1 min.	AM3, Cura Profunda	4
91	Curar Doenças	Comum	Cura	Instant.	4	10 min.	Cura Profunda, Aliviar Enjoos	5
161	Curar Planta	Área	Plantas	Perm.	3	1 min.	Identificar Planta	2
182	Curar Radiação*	Comum	Tecnológica/Cura	Perm.	1/10 rads#	30 seg.	Imunidade à Radiação, Cura Profunda	12
36	Debilitar	Comum/R-HT	Corpo	1 min.	1 por ST-/M	1 seg.	—	0
42	Decapitação*	Comum/R-HT+2	Corpo	Indef.	4	2 seg.	AM2, Alterar Corpo	11
83	Defasar	Bloqueio	Portal	Instant.	3	1 seg.	AM3, Viagem Planar ou Corpo Etéreo	5
83	Defasar Outro*	Bloqueio	Portal	Instant.	3	1 seg.	Defasar	5
68	Denominar	Encantamento	Encantamento	Perm.	200 ou 400#	—	Encantar	11
145	Desatar	Comum/R-Especial	Deslocamento	Instant.	3 ou 6#	1 seg.	Serralheiro	2
89	Descanso Final	Comum	Cura/Necromancia	Perm.	20	10 min.#	AM1 ou Empatia com Espíritos	0
186	Descongela	Área	Água	Perm.#	2#	10 seg.	Calor ou Congelar	4
61	Desejo*	Encantamento	Encantamento	Especial	250	—	Pequeno Desejo, 1 mágica em 15 escolas	17
62	Desejo Superior*	Encantamento	Encantamento	Especial	2000	—	AM3, Desejo, (DX + IQ):30+	18
188	Desidratar	Comum/R-HT	Água	Perm.	1 a 3	2 seg.	5 mágicas da Água incl. Dissipar Água	5
120	Desintegrar*	Comum	Quebrar e Consertar	Perm.	1 a 4	1 seg.	AM2, Fragmentar, Estragar, Terra para Ar, Dissipar Ar e Dissipar Água.	10
145	Deslizar	Comum/R-Vont	Deslocamento	1 min.	2/2	1 seg.	Aporte, Ensebar	3
124	Deslocar Mágica	Comum/R-Mágica	Metamágica	Varia	Varia	5 seg.	Suspender Mágica	10
55	Deslocar Terreno*	Área/R-Especial	Terra	1 hora	10/8	1 min.	Alterar Terreno, Ocultar Objeto	29
135	Desorientar	Área/R-Vont	Mente	Indef.#	1	10 seg.	Tolice	1
90	Despertar	Área	Cura	Instant.	1	1 seg.	Conceder Vitalidade	2
178	Despertar Computador/NT	Comum	Tecnológica	1 hora	Varia	10 seg.	Animação, Sabedoria	10
115	Despertar Espírito do Ofício	Comum	Quebrar e Consertar/ Necromancia	1 min.	3/1	5 seg.	Criação Inspirada, Percepção de Espíritos	3
79	Destilar	Comum	Alimentos/Água	Perm.	1/litro	10 seg.	Maturar, Dissipar Água	7
67	Desviar	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar	11
73	Desviar Energia	Bloqueio	Fogo	Instant.	1	1 seg.	AM1, Moldar Fogo	2

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
143	Desviar Projétil	Bloqueio	Desloc./Proteção	Instant.	1	1 seg.	Aporte	1
84	Desviar Teleporte*	Bloq./R-Mágica	Portal/Deslocamento	Instant.	Varia	1 seg.	AM3, Rastrear Teleporte	6
25	Desvitalizar Ar	Área	Ar	Varia	2	1 seg.	Dissipar Ar	3
101	Deteção de Magia	Comum	Reconhecimento	Instant.	2	5 seg.	AM1	0
166	Deteção de Veneno	Área/Informação	Proteção/Cura	Instant.	2	2 seg.	Percepção do Perigo ou Testar Alimento	1
97	Detectar Ilusão	Informação	Ilusão	Instant.	2	1 seg.	Ilusão Simples	1
116	Detectar Pontos Fracos	Informação	Quebrar e Consertar	Instant.	1#	2 seg.	1 mágica de cada um dos quatro elementos	4
77	Deteriorar	Comum	Alimentos	Perm.	1/refeição	1 seg.	Testar Alimento	1
172	Deturpar	Comum/R-Vont	Som	1 min.	4/2	1 seg.	Vozes	2
168	Devolver Projétil	Bloqueio	Proteção	Instant.	2	1 seg.	Apanhar Projétil	3
177	Diagrama/NT	Informação	Tecnológica/ Reconhecimento	1 min.	5/M#	5 seg.	Identificar Função, História	7
96	Disfarce Ilusório	Comum	Ilusão	Varia	3	1 seg.	Ilusão Simples	1
185	Dissipar Água	Área	Água	Perm.	3/I	1 seg.	Criar Água	3
24	Dissipar Ar	Área	Ar	Instant.	2	1 seg.	Criar Ar	2
46	Dom da Escrita*	Comum	Comunicação	1 min.	Varia	1 seg.	Requisitar Idioma, 3 idiomas Com Sotaque	5
46	Dom das Línguas*	Comum	Comunicação	1 min.	Varia	1 seg.	Requisitar Idioma, 3 idiomas Com Sotaque	5
30	Dominar Animal	Comum/ Bloqueio/R-IQ	Animais	Indef.	2	1 seg.	Acalmar Animal	1
170	Domo Absoluto	Área	Proteção	1 min.	6/4	1 seg.	AM2, Domo de Força, Escudo Antimágica	14
169	Domo Atmosférico	Área	Proteção/Ar	6 horas	4/M	1 seg.	Purificar o Ar, Domo Climático	9
169	Domo Climático	Área	Proteção/Clima	6 horas	3/2	1 seg.	2 mágicas de cada um dos 4 elementos	8
170	Domo de Força	Área	Proteção	10 min.	3/2	1 seg.	Domo Climático, Aporte	10
62	Doppelgänger*	Encantamento	Encantamento	Perm.#	1000	—	AM3, Golem, História, Escravizar	29
36	Dor	Comum/R-HT	Corpo	1 seg.	2	2 seg.	Espasmo	2
130	Drenar Aptidão Mágica*	Comum/ R-Vont+AM	Metamágica	Perm.	30	10 min.	AM3, Suspender Aptidão Mágica	21
127	Drenar Mana*	Área	Metamágica	Perm.	10	1 hora	Anular Mágica, Suspender Mana	14
98	Duplicar*	Comum	Ilusão	Indef.#	3/2,5 kg	seg.=custo	Criar Objeto, Copiar	15
107	Ecos do Passado	Comum	Reconhec./Som	1 min.	2/2#	10 seg.	AM2, História, Vozes	7
71	Efigie*	Encantamento	Encantamento	Perm.	1000	—	Encantar, Escamotear Informação, Proteção	13
62	Eliminar	Encantamento	Encantamento	Perm.	100	—	Encantar	11
24	Eliminar Odor	Comum	Ar	1 hora	2/2	1 seg.	Purificar o Ar	1
174	Eloquência	Comum	Som	1 min.	3/2	1 seg.	Vozes, Controle de Emoção	6
136	Embriaguez	Comum/R-Vont	Mente	1 min.	Varia	2 seg.	Tolice, Inabilidade	4
38	Emudecer	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	3/1	1 seg.	Espasmo	2
56	Encantamento Temporário	Encantamento	Encantamento	Indef.#	Varia	—	Encantar	11
56	Encantar*	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	Varia	AM2, 1 mágica em 10 escolas diferentes	10
165	Enclausuramento Arbóreo	Comum/R-HT	Plantas	Indef.#	8#	3 seg.	AM2, Atravessar Madeira	7
61	Encobrir	Encantamento	Encantamento	Perm.	50#	—	Encantar, Criar Objeto, Reduzir o Peso	15
42	Encolher*	Comum	Corpo	1 hora	2/-1 MT/I	5 seg.	AM2, Alterar Corpo	11
120	Encolher Objeto*	Comum	Quebrar e Consertar	1 hora	Varia	3 seg.	Contrair Objeto	15
42	Encolher Outro*	Comum/R-HT	Corpo	1 hora	2/-1 MT/I	10 seg.	AM3, Encolher	12
117	Endurecer	Comum/ R-Especial	Quebrar e Consertar	10 min.	1 por 0,5 kg/M#	2 seg./0,5 kg	Remendar	9
57	Energização	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar, Recuperar Energia	12
60	Enfeitiçar*	Encant./ R-Especial	Encantamento	Perm.#	200x custo da mágica	—	Malefício	12
116	Enfraquecer	Comum	Quebrar e Consertar	Perm.	2 a 6	5 seg.	Detectar Pontos Fracos	5
40	Enfraquecer Sangue	Comum/R-HT	Corpo/Necromancia	1 dia	9/5	1 seg.	Enjoo ou Roubar Vitalidade	5
136	Enfraquecer Vontade	Comum/R-Vont	Mente	1 min.	2/pt/M	1 seg.	AM1, Tolice	1
138	Enjoo	Comum/R-HT	Mente/Corpo	1 min.	3/3	4 seg.	Embriaguez ou Pestilência	5
142	Ensebar	Área	Deslocamento	10 min.	3/I	1 seg.	Apressar	1
38	Ensurdecer	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	3/1	1 seg.	2 mágicas de Som, Espasmo	4
97	Entalhar	Área/R-Vont	Ilusão/Quebrar e Consertar	1 min.	2/I	1 seg.	Ilusão Simples, Copiar	7
162	Entrelaçamento	Área	Plantas	1 min.	1 ou 2#/M	2 seg.	Crescimento de Plantas	4
154	Envelhecer*	Comum/R-HT	Necromancia	Perm.	10 a 50	1 min.	Rejuvenescer, ou 6 mágicas de Necromancia	6
78	Envenenar Alimento	Comum	Alimentos	Perm.	3 por refeição	1 seg.	Purificar o Alimento, Deteriorar	3
39	Equilíbrio	Comum	Corpo	1 min.	5/3	1 seg.	Graça	4
35	Escalada	Comum	Corpo	1 min.	1 a 3/I	1 seg.	—	0
123	Escamotear Informação	Comum/ R-Especial	Metamágica	10 horas	4/2	10 seg.	AM2, Percepção de Observação, Ilusão Simples	3
113	Esconder	Comum	Luz e Trevas	1 hora	1 a 5/I	5 seg.	Nublar ou Esquecimento	2
141	Escravizar*	Comum/R-Vont	Mente	Perm.	30	1 seg.	Subjugar, Telepatia	14

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
174	Escreba	Comum	Som	1 min.	3/1	1 seg.	Vozes, Objeto Dançante, 1 idioma Com Sotaque	4
174	Escreba Musical	Comum	Som	1 min.	3/1#	1 seg.	Escreba	5
167	Escudo	Comum	Proteção	1 min.	Varia	1 seg.	AM2	0
124	Escudo Antimágica	Área	Metamágica	1 min.	3/2	1 seg.	AM2, Resguardar, Resistência à Magia	8
168	Escudo Antiprojéteis	Comum	Proteção	1 min.	5/2	1 seg.	Aporte ou Escudo	1
170	Escudo Antiteleporte	Área	Proteção/Portal	1 hora	1/I#	10 seg.	Sentinela mais Escudo Antimágica ou Teleporte	7
67	Escudo Dançante	Encantamento	Encantamento	Perm.	250/0,5 kg#	—	Encantar; Objeto Dançante	12
67	Escudo Protetor	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar; Graça	14
112	Escurecer	Área	Luz e Trevas	Varia	Varia	Varia	Luz Contínua	2
112	Ecuridão	Área	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Trevas	3
186	Esfera de Gelo	Projétil	Água	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	Moldar Água	4
63	Espada Fiel	Encantamento	Encantamento	Perm.	750/0,5 kg#	—	Encantar; Aporte	11
151	Espantar Espírito	Comum/R-Vont	Necromancia	10 seg.	4/2#	1 seg.	Medo, Percepção de Espíritos	3
152	Espantar Zumbi	Área	Necromancia	1 dia	5	4 seg.	Zumbi#	5
35	Espasmo	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	2	1 seg.	Coceira	1
160	Espectro*	Encantamento/ R-HT	Necromancia/ Encantamento	Perm.	250 ou 500#	Varia	AM3, IQ 13+, Encantar; Interromper Envelhecimento, Aprisionar Alma	24
54	Espectro de Metal	Comum/R-HT	Terra	1 min.	7/4	2 seg.	AM2, Atravessar Terra	5
112	Espelho	Comum	Luz e Trevas	1 min.	2/2	1 seg.	Cores	2
85	Espiar Portal	Comum	Portal	1 min.	4/4	10 seg.	Localizar Portal	11
151	Espírito de Caveira	Comum	Necromancia	24 horas	20	1 seg.	4 outras mágicas Necromântica	4
135	Esquecimento	Comum/R-Vont ou perícia	Mente	1 hora	3/3	10 seg.	AM1, Tolice	1
138	Esquecimento Permanente*	Comum/R-Vont ou perícia	Mente	Perm.	15	1 hora	AM2, Esquecimento, IQ 13+	2
36	Estorvar	Comum	Corpo/ Deslocamento	1 min.	1 a 4/I	1 seg.	Apressar ou Inabilidade	1
118	Estragar	Comum	Quebrar e Consertar	1 min.#	2 por 0,5 kg/I	5 seg./0,5 kg	AM1, Enfraquecer; Deteriorar	8
171	Estrondo	Comum	Som	Instant.	2	1 seg.	Som	1
137	Estupidez*	Comum/R-Vont	Mente	1 min.	8/4	5 seg.	AM2, Esquecimento	2
154	Evisceração*	Comum/ R-HT ou IQ	Necromancia	Instant.	10	5 seg.	AM3, Aporte, Roubar Vitalidade	6
140	Evitar	Área	Mente	1 hora	3/3	1 min.	Esconder; Medo, Esquecimento	4
118	Explodir*	Comum	Quebrar e Consertar	Instant.	2 a 6	1 seg.	AM2, Fragmentar; Aporte	8
156	Expulsar	Especial/R-Vont	Necromancia	Instant.	Varia	5 seg.	AM1, 1 mágica em 10 escolas diferentes	10
139	Êxtase*	Comum/R-Vont	Mente	10 seg.	6	3 seg.	AM2, Controle de Emoção	4
72	Extinguir Fogo	Comum	Fogo	Perm.	3	1 seg.	Atear Fogo	1
181	Extinguir Radiação*	Comum	Tecnológica	Perm.	1/10 rad/h	1 seg.	AM2, Extinguir Fogo, Terra para Ar; Irradiar	7
180	Extrair Corrente Elétrica/NT*	Especial	Tecnológica	1 min.	0/1#	1 seg.	Roubar Corrente Elétrica, 2 mágicas em 10 escolas diferentes	22
145	Faca Alada	Projétil	Deslocamento	Instant.	1 por 0,5 kg#	1 seg.	Poltergeist	2
31	Falar com Animais	Comum	Animais	1 min.	4/2	1 seg.	Convocar Animais	2
176	Falar com Máquinas/NT	Comum	Tecnológica/ Comunicação	1 min.	5/3	1 seg.	Convocar Máquina	13
164	Falar com Plantas	Comum	Plantas	1 min.	3/2	1 seg.	AM1, Percepção de Planta	6
97	Fantasma*	Área	Ilusão	1 min.	5/M#	1 seg.	AM2, Ilusão Perfeita, Estorvar; Aporte	7
135	Fascinar	Comum ou Bloqueio/R-Vont	Mente	Indef.#	4	1 seg.	Torpor	2
57	Feitiço	Encantamento	Encantamento	Perm.	200	—	Encantar	11
117	Fender*	Comum	Quebrar e Consertar	Instant.	1 por dado	1 seg.	AM2, Fragmentar	7
189	Ferver Água	Comum	Água	Perm.	Varia	10 seg.	Moldar Água, Calor	8
65	Flecha Mágica	Encantamento	Encantamento	Perm.	30x custo da mágica	—	Pedra Mágica	17
66	Flecha Mágica Rápida	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Velocidade, Flecha Mágica	18
66	Flecha Mágica Vazia*	Encantamento	Encantamento	Perm.	30x capacit.#	—	Flecha Mágica	18
162	Florescer	Área	Plantas	1 hora	2	5 min.	Crescimento de Plantas	4
38	Fome	Comum/R-HT	Corpo/Alimentos	Instant.	2	5 seg.	AM1, Debilitar; Deteriorar	3
37	Força	Comum	Corpo	1 min.	2 por ST+I	1 seg.	Conceder Energia	1
164	Forma de Planta	Especial	Plantas	1 hora	5/2	1 seg.	AM1, 6 mágicas sobre Plantas	6
165	Forma de Planta em Outro	Especial/R-Vont	Plantas	1 hora	5/2	30 seg.	AM2, Forma de Planta	7
119	Fortalecer	Comum	Quebrar e Consertar	1 hora	Varia	5 seg.	Resistência a Danos	11
136	Fortalecer Vontade	Comum	Mente	1 min.	1/ponto/M	1 seg.	AM1, 6 mágicas da Mente	6
66	Fortificar	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar	11
37	Fragilidade	Comum/R-HT	Corpo	1 min.	2 po HT-I#	1 seg.	Conceder Energia	1
116	Fragmentar*	Comum	Quebrar e Consertar	Instant.	1 a 3	1 seg.	AM1, Enfraquecer	6

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
187	Frescor	Comum	Água/Proteção	1 hora	2/1	10 seg.	Frio	5
74	Frio	Comum	Fogo	1 min.	Varia	1 min.	Calor	4
73	Fumaça	Área	Fogo	5 min.#	1/M	1 seg.	Moldar Fogo, Extinguir Fogo	3
25	Furacão	Área	Ar	1 min.#	2/M	Instant.#	Moldar Ar	3
134	Fúria	Comum/R-Vont	Mente	10 min.#	3/2	4 seg.	Bravura	2
172	Furtividade Mágica	Comum	Som	1 min.	3/2	3 seg.	Quietude	3
119	Fusão com Arma*	Comum/R-HT#	Quebrar e Consertar	1 min.	8/4	5 seg.	AM2, Aporte, 6 mágicas de Quebrar e Consertar incl. Remodelar	12
193	Geadas	Área	Clima/Água	Indef.	1	1 seg.	Criar Água ou Frio	3
190	Gêiser*	Área	Água	1 seg.	5/2	5 seg.	6 mágicas da Água incl. Criar Nascente e quaisquer 4 mágicas da Terra ou Fogo	9
189	Geladura	Comum/R-HT	Água	Perm.	1 a 3	3 seg.	Geadas, Congelar	5
69	Gema de Energia	Encantamento	Encantamento	Perm.	20	—	Encantar	11
70	Gema de Energia de Uma Só Escola	Encantamento	Encantamento	Indef.	12	—	Encantar	11
51	Geovisão	Comum	Terra/Reconhec.	30 seg.	2/10 m#	1 seg.	Moldar Terra	2
24	Gerar Odor	Área	Ar	1 hora	1	1 seg.	Eliminar Odor	2
168	Gira-Lâminas	Comum/ R-Especial	Proteção	1 min.	2/2	1 seg.	Escudo ou Girar Lâmina	1
167	Girar Lâmina	Bloqueio/R-DX	Proteção	Instant.	1	1 seg.	Aporte ou Espasmo	1
59	Golem*	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	Varia	Encantar, Moldar Terra, Animar#	14
144	Golpe Distante	Comum	Deslocamento	5 seg.	3/3	3 seg.	AM2, Aporte	1
37	Graça	Comum	Corpo	1 min.	4 por DX+I	1 seg.	Inabilidade	3
195	Granizo	Área	Clima/Água	1 min.	1/5/I#	1 seg.	Neve	7
185	Guarda-Chuva	Comum	Água/Proteção	10 min.	1/1	2 seg.	Moldar Água ou Escudo	1
127	Guarda-Mágica*	Comum/ R-Especial	Metamágica	10 horas	1 a 3/I#	Varia	Anular Mágica	14
105	Guia	Informação	Reconhecimento	Instant.	4	10 seg.	AM1, IQ 12+, 2 mágicas Localizar	2
106	História	Informação	Reconhecimento	Instant.	Varia	seg.=custo	Rastrear	4
106	História Antiga	Informação	Reconhecimento	Instant.	Varia	min.=custo	História	5
70	Homúnculo	Encantamento	Encantamento	Perm.	800	—	Encantar, Transmissão de Pensamento	15
100	Hora Certa	Informação	Reconhecimento	Instant.	1	1 seg.	—	0
176	Identificar Função/NT	Informação/ R-Mágica	Tecnológica	Instant.	8	10 min.	Localizar Máquina	1
102	Identificar Mágica	Informação	Reconhecimento	Instant.	2	1 seg.	Deteção de Magia	1
182	Identificar Metal	Informação	Tecnológica	Instant.	1	1 seg.	Localizar Terra	0
161	Identificar Planta	Informação	Plantas	Instant.	2	1 seg.	Localizar Planta	1
182	Identificar Plástico	Informação	Tecnológica	Instant.	1	1 seg.	Localizar Plástico	0
96	Ilusão Complexa	Área	Ilusão	1 min.	2/M	1 seg.	Som, Ilusão Simples	2
96	Ilusão Perfeita	Área	Ilusão	1 min.	3/M#	1 seg.	AM1, Ilusão Complexa	3
95	Ilusão Simples	Área	Ilusão	1 min.	1/M	1 seg.	Não pode ser cego, IQ 11+	0
107	Imagens do Passado	Comum	Reconhecimento/ Luz e Trevas	1 min.	3/3#	10 seg.	AM2, História, Ilusão Simples	6
172	Imitar Voz	Comum/R-HT	Som	1 min.	3/1	1 seg.	Vozes	2
190	Imunidade a Ácido	Comum	Água/Proteção	1 min.	2/M#	1 seg.	Criar Ácido	8
186	Imunidade à Água	Comum	Água/Proteção	1 min.	2/1	1 seg.	Guarda-Chuva ou Moldar Água e Dissipar Água	2
90	Imunidade às Doenças	Comum	Cura/Proteção	1 hora	4/3	10 seg.	Remover Infecção ou Vigor	3
38	Imunidade à Dor	Comum	Corpo	1 min.	4/2	1 seg.	AM2, Dor	3
58	Imunidade a Encantamento	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Qualquer Encantamento de Limitação	12
169	Imunidade à Pressão	Comum	Proteção	1 min.	Varia	1 seg.	Domo Climático	9
182	Imunidade à Radiação	Comum	Tecno/Proteção	1 min.	Varia#	1 seg.	3 mágicas de Radiação	7
196	Imunidade a Relâmpagos	Comum	Clima/Ar/Proteção	1 min.	2/1	1 seg.	6 mágicas do Ar	6
116	Imunidade à Sujeira	Comum	Quebrar e Consertar	10 min.	2/1	2 seg.	Limpar	3
91	Imunidade a Veneno	Comum	Cura/Proteção	1 hora	4/3	10 seg.	Vigor	3
74	Imunidade ao Fogo	Comum	Fogo	1 min.	2/1#	1 seg.	Resistência ao Fogo	3
74	Imunidade ao Frio	Comum	Fogo	1 min.	2/1	1 seg.	Calor	4
173	Imunidade ao Som	Comum	Som/Proteção	1 min.	2/1	1 seg.	4 mágicas de Som	4
36	Inabilidade	Comum/R-HT	Corpo	1 min.	1 a 5/M	1 seg.	Espasmos	2
111	Infravisão	Comum	Luz e Trevas	1 min.	3/1	1 seg.	Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz	1
97	Iniciativa	Área	Ilusão	Indef.#	Varia	10 seg.	Auto-Suficiência, Sabedoria	9
48	Insignificância	Comum/R-Espec.	Comunicação	1 hora	4/4	10 seg.	Persuasão, Evitar	8
94	Interromper Envelhecimento*	Comum	Cura	1 mês	20	1 seg.	AM2, 5 mágicas de Cura	8
87	Intervalo*	Área	Portal	Instant.#	5	5 min.	AM3, Acelerar Tempo	21
114	Invisibilidade	Comum	Luz e Trevas	1 min.	5/3	3 seg.	6 mágicas de Luz incl. Nublar	6
181	Irradiar	Área	Tecnológica	1 hora	1/10 rads/h/M	1 seg.	2 mágicas da Terra, 2 mágicas do Fogo	4
192	Jato de Ácido	Comum	Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	AM2, Jato de Água, Criar Ácido	10

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
187	Jato de Água	Comum	Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	Moldar Água	4
24	Jato de Ar	Comum	Ar	1 seg.	1 a 3/I	1 seg.	Moldar Ar	3
52	Jato de Areia	Comum	Terra	1 seg.	1 a 3/I	1 seg.	Criar Terra	4
73	Jato de Chamas	Comum	Fogo	1 seg.	1 a 3/I	1 seg.	Criar Fogo, Moldar Fogo	3
52	Jato de Lama	Comum	Terra/Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	Jato de Areia e Criar Água ou Criar Terra e Jato de Água	8
112	Jato de Luz	Comum	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Luz Contínua ou Moldar Luz	2
189	Jato de Neve	Comum	Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	Jato de Água, Congelar	6
182	Jato de Radiação	Comum	Tecnológica	1 seg.	1 a 3/I	1 seg.	Irradiar, Resistência à Radiação	8
173	Jato de Som	Comum	Som	1 seg.	1 a 4/I	1 seg.	Voz Ampliada	4
191	Jato de Vapor	Comum	Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	Jato de Água, Ferver Água	10
82	Jornada Rápida*	Especial	Portal/Deslocamento	1 min.	Varia	5 seg.	AM3, Teleporte ou Viagem no Tempo	5
138	Juramento	Comum/R-Espec.	Mente	Perm.	4	1 min.	AM1, Controle de Emoção	4
112	Lampejo	Comum	Luz e Trevas	Instant.	4	2 seg.	Luz Contínua	2
136	Lealdade	Comum/R-Vont	Mente	1 hora	2/2#	2 seg.	Bravura, 2 outras mágicas de Controle da Mente	3
46	Leitura da Mente	Comum/R-Vont	Comunicação	1 min.	4/2	10 seg.	Percepção de Veracidade ou Requisitar Idioma	3
88	Leitura do Corpo	Informação/R-Vont	Cura	Instant.	2	30 seg.	Percepção de Vida ou Despertar	1
143	Levitação	Comum/ R-ST ou Vont	Deslocamento	1 min.	1 por 40 kg/M#	2 seg.	Aporte	1
148	Liberdade	Comum	Deslocamento/ Proteção	1 min.	2/pt/I	1 seg.	3 mágicas de Corpo, 3 mágicas de Deslocamento, 2 mágicas de Proteção	9
159	Lich*	Encantamento	Necromancia/ Encantamento	Perm.	Varia	Varia	AM3, IQ 13+, Encantar, Aprisionar Alma, Zumbi	19
68	Limite	Encantamento	Encantamento	Perm.	200	—	Encantar	11
116	Limpar	Área	Quebrar e Consertar	Perm.	2	1 seg.	Restaurar	2
78	Limpar a Caça	Comum	Alimentos	Perm.	2	10 seg.	Purificar o Alimento	3
105	Localizador	Informação	Reconhecimento	Instant.	3	1 seg.	AM1, IQ 12+, 2 mágicas Localizar	2
184	Localizar Água	Informação	Água	Instant.	2	1 seg.	—	0
77	Localizar Alimento	Informação	Alimentos	Instant.	2	1 seg.	—	0
32	Localizar Animais	Informação	Animais	Instant.	3#	1 seg.	Localizador ou Convocar Animal e 2 mágicas Localizar	3
23	Localizar Ar	Informação	Ar	Instant.	1	1 seg.	—	0
179	Localizar Combustível/NT	Informação	Tecnológica	Instant.	3	10 seg.	—	0
179	Localizar Corrente Elétrica/NT	Informação	Tecnológica	Instant.	3	10 seg.	—	0
184	Localizar Costa	Informação	Água	Instant.	3	10 seg.	Localizar Água	1
72	Localizar Fogo	Informação	Fogo	Instant.	1	1 seg.	—	0
102	Localizar Magia	Informação	Reconhecimento/ Metamágica	Instant.	6	10 seg.	Deteção de Magia	1
175	Localizar Máquina/NT	Informação	Tecnológica	Instant.	3	10 seg.	—	0
51	Localizar Passagem	Informação	Terra	Instant.	3	10 seg.	Localizar Terra	1
161	Localizar Planta	Informação	Plantas	Instant.	2	1 seg.	—	0
182	Localizar Plástico	Informação	Tecnológica	Instant.	3	10 seg.	—	0
85	Localizar Portal	Informação	Portal	Instant.	3	10 seg.	AM2, Localizar Mágica, 1 mágica em 10 escolas diferentes	10
181	Localizar Radiação	Comum	Tecnológica	Instant.	3	10 seg.	Ver Radiação	1
50	Localizar Terra	Informação	Terra	Instant.	3	10 seg.	—	0
141	Loquacidade	Comum/R-Vont	Mente	5 min.	2/1	1 seg.	Sugestão	6
136	Loucura	Comum/R-Vont-2	Mente	1 min.	4/2	2 seg.	Esquecimento ou Embriaguez	2
139	Loucura Permanente*	Comum/R-Vont-2	Mente	Perm.	20	10 min.	AM2, Loucura, IQ 13+	3
110	Luz	Comum	Luz e Trevas	1 min.	1/1	1 seg.	—	0
110	Luz Contínua	Comum	Luz e Trevas	Varia	Varia	1 seg.	Luz	1
113	Luz Mágica	Comum	Luz e Trevas	1 min.	Varia	1 seg.	Visão de Mágica, Luz	3
113	Luz Mágica Contínua	Comum	Luz e Trevas	Varia	Varia	1 seg.	Luz Mágica, Luz Contínua	5
114	Luz Solar	Área	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	AM1, Cores, Brilho	4
114	Luz Solar Contínua	Área	Luz e Trevas	Varia	3	1 seg.	Luz do Sol	5
164	Madeira Essencial	Comum	Plantas	Perm.	8	30 seg.	6 mágicas sobre Plantas	6
123	Mágica Penetrante	Comum	Metamágica	Varia	Varia	3 seg.	Retardo, Detectar Pontos Fracos	16
43	Magreza*	Comum/R-HT	Corpo	10 min.	6/6	3 seg.	AM2, Terra para Ar, Dissipar Água, 4 mágicas de Corpo incl. Fome	15
129	Maldição	Comum	Metamágica	Especial	Varia	Varia	AM2, 2 mágicas em 10 escolas diferentes#	20
60	Malefício*	Encantamento	Encantamento	Indef.#	250	—	Encantar, Localizador	11
145	Manipular	Comum	Deslocamento	1 min.	4/3#	3 seg.	Serralheiro	2
128	Manter Mágica*	Especial	Metamágica	Indef.#	Varia	2 seg.#	Conexão	17
104	Mão Mágica	Comum	Reconhecimento/ Deslocamento	1 min.	Varia	3 seg.	Manipular, Tato Remoto	4
119	Marca Mística	Comum/R-Espec.	Quebrar e Consertar	Indef.#	3	10 seg.	Tingir, Rastrear	9

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
144	Marcha Acelerada	Comum	Deslocamento	1 dia de marcha	4#	1 min.	AM1, Apressar	1
143	Marcha Lenta	Comum/R-ST	Deslocamento	1 dia de marcha	3	1 min.	AM1, Inabilidade ou Debilitar	1
194	Maré	Especial/Área	Clima/Água	1 hora	1/30/I	1 min.	8 mágicas da Água	8
150	Materializar	Especial	Necromancia	1 min.	5/5	1 seg.	Convocar Espírito	2
78	Maturar	Comum	Alimentos	Perm.	1 por 0,5 kg	10 seg.	Deteriorar ou Temperar	2
24	Mau Cheiro	Área	Ar	5 min.	1	1 seg.	Purificar o Ar	1
100	Medidas	Área/Informação	Reconhecimento	Instant.	1	1 seg.	—	0
134	Medo	Área/R-Vont	Mente	10 min.	1	1 seg.	Percepção de Emoção ou Empatia	0
139	Memória Falsa	Comum/R-Vont	Mente	Varia	Varia	5 seg.	Esquecimento, outras 6 mágicas de Controle da Mente	7
105	Memorizar	Comum	Reconhec./Mente	1 dia#	3	2 seg.	Sabedoria ou 6 mágicas de Reconhecimento	6
174	Mensagem	Comum/R-Mágica	Som/Comunicação	Varia	1/15 seg.	Varia	Voz Amplificada, Localizador	7
183	Metalvisão	Comum	Tecnológica/Reconhecimento	30 seg.	2/5 m/I	1 seg.	Moldar Metal	3
32	Metamorfose*	Especial	Animais	1 hora	Varia	3 seg.	AM1, 6 outras mágicas	6
34	Metamorfose Parcial*	Comum/R-Vont	Animais	1 hora	Varia	10 seg.	AM3, Metamorfosear Outro, Alterar Corpo	12
33	Metamorfose Permanente*	Comum	Animais	Indef.	Varia	1 min.	AM3, Metamorfose	7
34	Metamorfose Superior*	Especial	Animais	1 min.	20/M#	5 seg.	AM3, Alterar Corpo, 4 Metamorfose, 10 outras mágicas	15
33	Metamorfosear Outro*	Especial/R-Vont	Animais	1 hora	Varia	30 seg.	AM2, Metamorfose para aquela forma	7
65	Mira Rápida	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar; Graça	14
185	Moldar Água	Comum	Água	1 min.	1/1#	2 seg.	Criar Água	3
24	Moldar Ar	Comum	Ar	1 min.	1 a 10#	1 seg.	Criar Ar	2
72	Moldar Fogo	Área	Fogo	1 min.	2/M	1 seg.	Atear Fogo	1
111	Moldar Luz	Comum	Luz e Trevas	1 min.	2/2	1 seg.	Luz	1
182	Moldar Metal	Comum	Tecnológica	1 min.	6/M#	1 seg.	AM1, Moldar Terra ou 6 mágicas Tecnológicas	2
161	Moldar Planta	Comum	Plantas	1 min.	3/1#	10 seg.	Identificar Planta	2
183	Moldar Plástico	Comum	Tecnológica	1 min.	6/3	1 seg.	AM1, Moldar Planta ou 6 mágicas Tecnológicas	3
50	Moldar Terra	Comum	Terra	1 min.	1/0,75 m³/h	1 seg.	Localizar Terra	1
113	Moldar Trevas	Área	Luz e Trevas	1 min.	2/I#	1 seg.	Trevas	3
76	Morte Candente*	Toque/R-HT	Fogo/Necromancia	1 seg.	3/2	3 seg.	AM2, Calor, Enjoo,	10
154	Morte Putrefata*	Comum/R-HT	Necromancia	1 seg.	3/2	3 seg.	AM2, Enjoo, Pestilência	9
170	Muralha Absoluta	Comum	Proteção	1 min.	4/metro/I	1 seg.	Domo Absoluto, Muralha Mágica	16
170	Muralha de Força	Comum	Proteção	10 min.	2/metro/I	1 seg.	Domo de Força	11
113	Muralha de Luz	Área	Luz e Trevas	1 min.	1 a 3/I	1 seg.	Luz Contínua	2
197	Muralha de Relâmpagos	Comum	Clima/Ar	1 min.	2 a 6/I	1 seg.	Relâmpago	7
172	Muralha de Silêncio	Área	Som	1 min.	2/1	1 seg.	Silêncio	2
25	Muralha de Vento	Área	Ar	1 min.	2/M	Instant.#	Moldar Ar	3
103	Muralha de Vidro	Comum	Reconhecimento	1 min.	4/2	1 seg.	5 mágicas de Reconhecimento ou Geovisão	3
124	Muralha Mágica	Comum/R-Mágica	Metamágica	1 min.	2/2#	1 seg.	Escudo Antimágica	9
163	Murchar Planta	Área/R-HT	Plantas	Perm.	2	10 seg.	Secar Planta	5
147	Nadar	Comum	Água/Deslocamento	1 min.	6/3	3 seg.	Moldar Água, Levitação	6
104	Nariz Mágico	Comum	Reconhec./Alim.	1 min.	3/2	2 seg.	Aporte, Paladar Remoto	3
38	Nausear	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	2/I	1 seg.	2 mágicas de Corpo incl. Perfume	5
168	Neblina Mística	Área	Proteção	10 horas	1/I	5 min.	AM1 e Sentinela ou Escudo	1
92	Neutralização Instantânea de Veneno	Comum	Cura	Instant.	8	1 seg.	AM2, Neutralizar Veneno	2
92	Neutralizar Veneno	Comum	Cura	Perm.	5	30 seg.	Curar Doenças ou AM3 e Testar Alimento	1
195	Neve	Área	Clima/Ar/Água	1 hora	1/15#/I	1 seg.	Nuvens, Geada	6
193	Nevoeiro	Área	Clima/Água	1 min.	2/M	1 seg.	Moldar Água	4
117	Nó	Comum	Quebrar e Consertar	Indef.#	2	3 seg.	Endurecer	10
113	Nublar	Comum	Luz e Trevas	1 min.	1 a 5/I	2 seg.	Trevas ou Escuridão	3
196	Nuvem de Faíscas	Área	Clima/Ar	10 seg.	1 a 5/I	1 a 5 seg.	Moldar Ar; Relâmpago	7
75	Nuvem de Fogo	Área	Fogo	10 seg.	1 a 5/I	1 a 5 seg.	Moldar Ar; Bola de Fogo	7
162	Nuvem de Pólen	Área/R-HT	Plantas	5 min.#	1	1 seg.	Moldar Planta	3
194	Nuvens	Área	Clima/Ar	10 min.	1/20/I	10 seg.	2 mágicas da Água, 2 mágicas do Ar	4
144	Objeto Dançante	Comum	Deslocamento	1 hora	4/2	10 seg.	AM2, Aporte	1
162	Ocular	Área	Plantas	1 min.	Varia#	4 seg.	Crescimento de Plantas	4
45	Ocular Emoção	Comum	Comunicação	1 hora	2/2	1 seg.	Percepção de Emoção	2
122	Ocular Magia	Comum	Metamágica	10 hora	1 a 5/I#	3 seg.	Deteção de Magia	1
86	Ocular Objeto	Comum	Portal	1 hora	1/0,5 kg/I	10 seg.	Encobrir; Teleporte	20
46	Ocular Pensamentos	Comum	Comunicação	10 min.	3/1	1 seg.	Percepção de Veracidade ou Ocular Emoção	3

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
162	Ocultar Rastros	Comum	Plantas	1 min.	2/1	1 seg.	Curar Planta	3
198	Olhar de Relâmpago*	Comum	Clima/Ar	1 seg.	1 a 4	2 seg.	Relâmpago, Imunidade a Relâmpagos	8
104	Olho Mágico	Comum	Reconhecimento	1 min.	4/2	2 seg.	Aporte, Visão Aguçada	2
104	Olho Mágico Invisível	Comum	Reconhecimento	1 min.	5/3	4 seg.	Olho Mágico, Invisibilidade	8
111	Olhos do Falcão	Comum	Luz e Trevas	1 min.	2/nível/M#	2 seg.	Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz; não pode ter Cegueira ou Disopia	1
194	Ondas	Especial/Área	Clima/Água	1 hora	1/60/I	1 min.	Moldar Água	4
101	Orientação	Informação	Reconhecimento	Instant.	2	1 seg.	AM1	0
174	Ouvido Mágico	Comum	Som	1 min.	4/3	2 seg.	Aporte, Audição Remota	6
174	Ouvido Mágico Invisível	Comum	Som	1 min.	5/3	4 seg.	Ouvido Mágico, Invisibilidade	12
77	Paladar Remoto	Comum	Alimentos/ Reconhecimento	1 min.	3/1	3 seg.	AM1, sem Anosmia, Localizar Alimento, Localizar Ar	1
176	Pane/NT	Comum/R-HT	Tecnológica	Instant.	3	1 seg.	Controle de Máquina	12
134	Pânico	Área/R-Vont	Mente	1 min.	4/2	1 seg.	Medo	1
40	Paralisar Membro	Toque/R-HT	Corpo	1 min.	3	1 seg.	AM1, 5 mágicas do Corpo incl. Inabilidade	5
40	Paralisia Total	Toque/R-HT	Corpo	1 min.	5	1 seg.	Paralisar Membro	6
49	Passageiro da Alma	Comum/R-Vont	Comunicação	1 min.	5/2	3 seg.	Leitura da Mente	4
31	Passageiro Interno	Comum	Animais	1 min.	4/1	3 seg.	2 mágicas de Controle#	3
145	Passo Leve	Comum	Deslocamento	10 min.	4/1#	1 seg.	Aporte, Moldar Terra	3
71	Pedra da Alma*	Encantamento	Encantamento	Perm.	500	—	AM3, Encantar, Aprisionar Alma	19
70	Pedra de Mana*	Encantamento	Encantamento	Indef.	5	—	Encantar	11
60	Pedra Mágica	Encantamento	Encantamento	Varia	20x custo da mágica	—	Encantar, Retardar	16
53	Pedra para Carne	Comum	Terra	Instant.	10	5 seg.	AM2, Pedra para Terra, Carne para Pedra	5
51	Pedra para Terra	Comum	Terra	Perm.	6/0,75 m³	1 seg.	Terra para Pedra ou 4 mágicas da Terra	3
163	Pegadas Falsas	Comum/R-Vont	Plantas	1 min.	2/1	1 seg.	Moldar Planta, Moldar Terra	5
124	Pentagrama	Especial	Metamágica	Perm.	1/0,1 m²#	1/0,1 m²	Escudo Antimágica	9
58	Pequeno Desejo*	Encantamento	Encantamento	Especial	180	—	Encantar	11
45	Percepção de Emoção	Comum	Comunicação	Instant.	2	1 seg.	Percepção de Inimigos	1
149	Percepção de Espíritos	Informação/Área	Necromancia	Instant.	1#	1 seg.	Visão da Morte, ou Percepção de Vida e AM1	1
44	Percepção de Inimigos	Informação/Área	Comunicação	Instant.	2#	1 seg.	—	0
102	Percepção de Magia	Informação	Reconhecimento	1 min.	3/2	1 seg.	Detecção de Magia	1
101	Percepção de Mana	Informação	Reconhecimento	Instant.	3	5 seg.	Detecção de Magia	1
167	Percepção de Observação	Área	Proteção	1 hora	1/M#	5 seg.	Percepção do Perigo ou Resguardar	1
163	Percepção de Planta	Comum/ R-Ocultar Rastros	Plantas	1 min.	3/2	1 seg.	Alarme Florestal, Ocultar Rastros	5
45	Percepção de Veracidade	Informação/R-Vont	Comunicação	Instant.	2	1 seg.	Percepção de Emoção	2
45	Percepção de Vida	Informação/Área	Comunicação	Instant.	1#	1 seg.	—	0
166	Percepção do Perigo	Informação	Proteção	Instant.	3	1 seg.	Percepção de Inimigos ou Noção do Perigo	0
35	Perfume	Comum/R-HT	Corpo	10 min.	2/1	1 seg.	Gerar Odor	3
57	Pergaminho Mágico	Encantamento	Encantamento	Varia	Especial	dias=custo	AM1, 1 idioma com Sotaque	0
45	Persuasão	Comum/R-Vont	Comunicação	1 min.	2xbônus#	1 seg.	Percepção de Emoção	2
36	Pés Plantados	Comum/R-ST	Corpo	1 min.#	3	1 seg.	Estorvar	2
140	Pesadelo	Comum/R-Vont	Mente	1 hora	6	1 min.	AM2, Visão da Morte, Medo, Sono	5
154	Pestilência	Comum	Necromancia	Perm.	6	30 seg.	AM1, Roubar Vitalidade, Deteriorar	7
52	Petrificação Parcial*	Comum/R-HT	Terra	Perm.	12	3 seg.	AM2, Carne para Pedra	4
183	Plastivisão	Comum	Tecnológica/ Reconhecimento	30 seg.	2/5 m/I	1 seg.	Moldar Plástico	4
144	Poltergeist	Projétil/R-HT	Deslocamento	Instant.	1 ou 2#	1 seg.	Aporte	1
49	Possessão*	Comum/R-Vont	Comunicação	1 min.	10/4	1 min.	AM1, e Controle de Pessoa ou Possessão de Animais	5
32	Possessão de Animais	Comum/R-Vont	Animais	1 min.	6/2	5 seg.	Passageiro Interno ou Possessão	4
178	Possessão de Máquina/NT	Comum/R-Vont	Tecnológica	1 min.	6,2	30 seg.	Controle de Máquina, Passageiro Interno ou Passageiro da Alma	16
49	Possessão Permanente*	Comum/R-Vont	Comunicação	Indef.	30	5 min.	AM3, Possessão	6
32	Possessão Permanente de Animais*	Comum/R-Vont	Animais	Indef.	20	1 min.	AM2, Possessão de Animais	7
178	Possessão Permanente de Máquina/NT*	Comum/R-Vont	Tecnológica	Indef.#	30	5 min.	AM3, Possessão de Máquina	17
65	Precisão	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar e 5 mágicas do Ar	15
106	Pré-História	Informação	Reconhecimento	Instant.	Varia	hora=custo	História Antiga	6
39	Prender a Respiração	Comum	Corpo	1 min.	4/2	1 seg.	AM1, Vigor	3
158	Prender Espírito*	Comum/R-Vont	Necromancia	Perm.	Varia	5 min.	Comandar Espírito, Aprisionar Alma	12
48	Presença	Comum/R-Espec.	Comunicação	1 hora	4/4	10 seg.	Persuasão, Atrair	8
79	Preservar Alimento	Comum	Alimentos	1 semana	Especial	1 seg.	Deteriorar	2
179	Preservar Combustível/NT	Comum	Tecnológica	1 semana	4/0,5 kg/M	1 seg.	Testar Combustível	1
51	Prever Movimento da Terra	Informação	Terra	Instant.	2 por dia#	Varia	4 mágicas da Terra	4

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
193	Previsão do Tempo	Informação	Clima/Ar	Instant.	Varia	5 seg.#	4 mágicas do Ar	4
105	Projeção da Mente	Comum	Reconhecimento	1 min.	4/2	3 seg.	Percepção de Espíritos, 4 mágicas de Reconhecimento	6
46	Projeção de Sonho	Comum	Comunic./Mente	1 min.	3/3	1 min.	Transmissão de Sonho	4
186	Projéteis Congelantes	Comum	Água	1 min.	4/2	3 seg.	Arma Congelante	4
198	Projéteis de Relâmpago	Comum	Clima/Ar	1 min.	4/2#	3 seg.	Arma de Relâmpago	8
75	Projéteis Flamejantes	Comum	Fogo	1 min.	4/2#	3 seg.	Arma Flamejante	5
52	Projétil de Pedra	Projétil	Terra	Instant.	1 a AM	1 a 3 seg.	Criar Terra	4
133	Prontidão*	Comum	Mente	10 min.	2 a 10/M	1 seg.	Quaisquer 2 mágicas de Sentido Aguçado	2
122	Proteção	Bloq./R-Mágica	Metamágica	Instant.	2 ou 3#	nenhum	AM1	0
122	Proteção Superior	Bloq./R-Mágica	Metamágica	Instant.	1 por alvo#	nenhum	AM2, Proteção	1
32	Proteger Animal	Área	Animais/Proteção	1 min.	1/I	1 min.	Armadura, Sentinela, 3 mágicas sobre Animais	7
40	Provocar Dormência	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	3/1	1 seg.	Imunidade à Dor	4
41	Provocar Esterilidade	Comum/R-HT	Corpo/Necromancia	Perm.	5	30 seg.	AM1, Roubar Vitalidade, Deteriorar	7
65	Pujança	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar, 5 mágicas da Terra	15
94	Purificar	Comum/R-Espec.	Cura	Perm.	Varia	3 seg.	Cura Superficial, Purificar a Terra	12
184	Purificar a Água	Especial	Água	Perm.	1/4 litros	5–10 seg./4 litros#	Localizar Água	1
54	Purificar a Terra	Área	Terra/Plantas	Perm.	2#	30 seg.	Criar Terra, Crescimento de Plantas	8
78	Purificar o Alimento	Comum	Alimentos	Perm.	1 por 0,5 kg	1 seg.	Deteriorar	2
23	Purificar o Ar	Área	Ar	Instant.	1	1 seg.	—	0
179	Purificar o Combustível/NT	Comum	Tecnológica	Instant.	1#	1 seg.	Purificar a Água ou Deteriorar	2
146	Puxar	Comum	Deslocamento	1 min.	1/2 ST/I	5 seg.	AM2, 4 mágicas de Deslocamento incl. Levitação	4
172	Quietude	Comum/R-Vont	Som	10 seg.#	2/1	2 seg.	Silêncio	2
181	Rádio-Audição	Comum	Tecnológica	1 min.	2/1	1 seg.	Audição Aguçada	1
114	Raio Solar	Projétil	Luz e Trevas	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	6 mágicas de Luz incl. Luz Solar	6
106	Rastrear	Comum	Reconhecimento	1 hora	3/1	1 min.	Localizador	3
84	Rastrear Teleporte	Informação/R-Mágica	Portal/Deslocamento	Instant.	3	1 seg.	Teleporte, Viagem no Tempo, ou Viagem Planar	5
126	Recarregar Gema de Energia*	Comum	Metamágica	Perm.	3/ponto	10 min.	AM3, Gema de Energia, Conceder Energia	12
106	Reconstruir Mágica	Informação	Reconhecimento	Instant.	3#	10 seg.	AM2, História, Identificar Mágica	7
177	Reconstruir/NT	Comum	Tecnológica/Quebrar e Consertar	Perm.	Varia	Varia	AM3, Consertar, Criar Objeto, 3 mágicas de cada elemento#	22
106	Recordar	Comum	Reconhecimento/Mente	1 dia#	4	10 seg.	AM2, Memorizar, Sabedoria	8
107	Recordar Caminho	Comum	Reconhecimento	1 hora	3/1	10 seg.	Orientação, Memorizar	8
89	Recuperar Energia	Especial	Cura	Especial	nenhum	Especial	AM1, Conceder Energia	1
143	Reduzir Carga	Comum	Deslocamento	10 min.	3 ou 5/M#	3 seg.	Aporte	1
67	Reduzir o Peso	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar	11
122	Refletir	Bloq./R-Mágica	Metamágica	Instant.	4 ou 6#	nenhum	Proteção	1
168	Refletir Olhar*	Bloqueio/R-Espec.	Proteção	Instant.	2	1 seg.	Espelho	3
132	Reflexo	Especial	Metamágica	1 hora	Varia	10 seg.	Retardo, Proteção	16
39	Reflexos	Comum	Corpo	1 min.	5/3	1 seg.	Graça, Apressar	5
93	Regeneração*	Comum	Cura	Perm.	20	Especial#	AM2, Restauração	5
93	Regeneração Instantânea*	Comum	Cura	Perm.	80	Especial	AM3, Regeneração	6
47	Regressão	Comum/R-Vont	Comunicação	1 seg.	5	10 seg.	Sonda Mental, Transmissão de Pensamento	6
94	Rejuvenescer*	Comum	Cura	Especial	100	1 seg.	AM3, Interromper Envelhecimento	9
163	Rejuvenescer Planta	Comum	Plantas	Perm.	3	1 seg.	AM1, Crescimento de Plantas	4
196	Relâmpago	Projétil	Clima/Ar	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	AM1, 6 mágicas do Ar	6
196	Relâmpago Explosivo	Projétil	Clima/Ar	Instant.	2 a 2xAM#	1 a 3 seg.	Relâmpago	7
116	Remendar	Comum	Quebrar e Consertar	10 min.	1 por 5 kg/M	4 seg./5 kg	Enfraquecer, Restaurar	8
117	Remodelar	Comum	Quebrar e Consertar	1 min.	6/3	10 seg.	AM1, Enfraquecer, Moldar Terra ou Moldar Planta	8
127	Remover Aura	Comum/R-Vont#	Metamágica	Perm.	5	10 seg.	Anular Mágica, Aura	14
58	Remover Encantamento	Encantamento	Encantamento	Perm.	100#	Varia	Encantar	11
90	Remover Infecção	Área	Cura	Instant.	3	2 seg.	Deteriorar, Limpar ou Curar Doenças	2
126	Remover Maldição	Comum/R-Mágica	Metamágica	Instant.	20	1 hora	AM2, Suspender Maldição ou 1 mágica de cada uma das 15 escolas	13
113	Remover Reflexo	Comum/R-Vont	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Remover Sombra	2
110	Remover Sombra	Comum/R-Vont	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Luz	1
147	Repelir	Comum	Deslocamento	1 min.	1/2 ST/I	5 seg.	AM2, 4 mágicas de Deslocamento incl. Levitação	4
31	Repelir Animal	Área/R-HT	Animais	1 hora	Varia	10 seg.	1 mágica de Controle#	2
158	Repelir Espíritos	Área/R-Vont	Necromancia	1 hora	4/M	10 seg.	Expulsar, Espantar Espírito	14

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
31	Repelir Híbridos*	Área/R-HT	Animais	1 hora	6/3	10 seg.	Controle de Híbrido	4
46	Requisitar Idioma	Comum	Comunicação	1 min.	3/1	3 seg.	Conceder Idioma	3
47	Requisitar Perícia	Comum	Comunicação	1 min.	4/3	3 seg.	Conceder Perícia	6
195	Resfriar	Área	Clima/Ar	1 hora	1/10/I	1 min.#	Frio, 4 mágicas do Ar	9
121	Resguardar	Comum	Metamágica	10 horas	3/1	5 seg.	AM1	0
122	Resguardar Área	Área	Metamágica	10 horas	3/2	seg=custo	Resguardar	1
118	Resistência a Choques	Comum	Quebrar e Consertar	1 hora	3/3	1 seg.	Consertar; Fragmentar	10
123	Resistência à Magia	Com./R-Vont+AM	Metamágica	1 min.	1 a 5/I#	3 seg.	AM1, 1 mágica em 7 escolas diferentes	7
73	Resistência ao Fogo	Área	Fogo	1 dia	3#	5 min.	Extinguir Fogo	2
189	Respirar Água	Comum	Água/Ar	1 min.	4/2	1 seg.	Criar Ar; Dissipar Água	6
26	Respirar Ar	Comum	Ar/Água	1 min.	4/2	1 seg.	Criar Água; Dissipar Ar	6
94	Ressurreição*	Comum	Cura/Necromancia	Perm.	300	2 horas	Regeneração Instantânea, Convocar Espírito	9
93	Restauração*	Comum	Cura	Perm.	15	1 min.#	Cura Profunda, ou quaisquer 2 de Aliviar Paralisia e as mágicas de Restaurar	4
93	Restauração Instantânea*	Comum	Cura	Perm.	50	Especial	AM2, Restauração	5
116	Restaurar	Comum	Quebrar e Consertar	10 min.	2/1	3 seg.	Detectar Pontos Fracos ou Ilusão Simples	1
92	Restaurar Audição	Comum	Cura	1 hora	Varia	5 seg.	Cura Superficial, Audição Aguçada ou Ensurdecer	4
93	Restaurar Fala	Comum	Cura	1 hora	5/3	5 seg.	Cura Superficial, Voz Amplificada ou Emudecer	6
127	Restaurar Mana*	Área	Metamágica	Perm.	10	1 hora	Anular Mágica, Suspende Mana	14
92	Restaurar Memória	Comum	Cura	Perm.	3	10 seg.	Despertar; IQ 11+	3
92	Restaurar Visão	Comum	Cura	1 hora	Varia	5 seg.	Cura Superficial, Visão Aguçada ou Cegar	4
145	Retardar	Comum/R-HT	Deslocamento	10 seg.	5/4	3 seg.	AM1, Apressar; Estorvar	2
153	Retardar Cura	Comum/R-HT	Necromancia	1 dia	1 a 5/I	10 seg.	AM1, Fragilidade, Roubar Vitalidade	6
73	Retardar Fogo	Comum	Fogo	1 min.	Varia	1 seg.	Extinguir Fogo	2
173	Retardar Mensagem	Área	Som	Indef.#	3#	4 seg.	AM1, Vozes, Percepção de Vida	3
144	Retardar Queda	Comum	Deslocamento	1 min.	1/25 kg/M	1 seg.	Aporte	1
86	Retardar Tempo*	Área/R-Espec.	Portal	1 min.	Varia	2 seg.	AM2, IQ 13+, 2 mágicas em 10 escolas diferentes	20
130	Retardo	Comum	Metamágica	2 horas	3/3	10 seg.	AM3, 15 mágicas	15
143	Reter	Bloqueio	Deslocamento	Instant.	1/m#	1 seg.	Aporte	1
134	Retrovisão	Comum	Mente	1 min.	3/1	1 seg.	Prontidão	3
101	Revelar Posição	Informação	Reconhecimento	Instant.	1	1 seg.	Medidas	1
168	Reverter Projéteis	Comum	Proteção	1 min.	7/3	1 seg.	Escudo Anti-Projétil ou Domo de Força	2
167	Robustez	Bloqueio	Proteção	Instant.	1/RD+#	1 seg.	Bloqueio	1
158	Roubar Atributo*	Comum/R-Espec.	Necromancia	1 dia	Varia	1 min.	Varia	Var.
159	Roubar Beleza*	Comum	Necromancia	24 horas	Varia	30 seg.	AM3, Alterar Feições, Roubar Vitalidade	15
180	Roubar Corrente Elétrica/NT*	Comum	Tecnológica	1 min.	0#	1 seg.	AM2, Cura Superficial, Conduzir Corrente Elétrica	5
150	Roubar Energia	Comum	Necromancia	Perm.	Nenhum#	1 min./3 PF-#	Cura Superficial	3
158	Roubar Juventude*	Comum/R-HT	Necromancia	Perm.	10 a 30	1 hora	Rejuvenescer; Envelhecer, Roubar Vitalidade	13
127	Roubar Mágica*	Comum/R-Espec.	Metamágica	Perm.	Varia	5 seg.	Conceder Mágica, Proteção Superior	13
158	Roubar Perícia*	Comum/R-Vont	Necromancia	24 horas	Varia	1 min.	AM3, Requisitar Perícia, Torpor	9
150	Roubar Vitalidade	Comum	Necromancia	Perm.	Nenhum#	1 min./3 PV-#	Roubar Energia	4
167	Rouxinol	Área	Proteção	10 horas	2/2	1 seg.	Percepção do Perigo	1
135	Sabedoria	Comum	Mente	1 min.	4 por IQ+/I	1 seg.	6 outras mágicas da Mente	6
63	Sacar Rápido	Encantamento	Encantamento	Perm.	300/0,5 kg#	—	Encantar; Aporte	11
148	Saltar Nuvens*	Comum	Deslocamento/ Clima	1 seg./150 km#	7	1 seg.	AM2, Salto, Caminhar nas Nuvens	12
143	Salto	Comum	Deslocamento	1 min.	1 a 3	1 seg.	Aporte	1
86	Santuário*	Especial	Portal	1 hora	5/I	10 seg.	Ocultar Objeto	21
186	Sapatos de Neve	Comum	Água	1 min.	2/1	2 seg.	Moldar Água	4
188	Secar Nascente	Comum	Água	Perm.	Varia#	1 min.	Dissipar Água, Moldar Terra	6
162	Secar Plantas	Área	Plantas	1 plant./ estação	1	5 min.	Crescimento de Plantas	4
38	Sede	Comum/R-HT	Corpo/Alimentos	Instant.	5	10 seg.	AM1, Debilitar; Dissipar Água	5
68	Senha	Encantamento	Encantamento	Perm.	400#	—	Encantar	11
39	Sensibilizar	Comum/R-HT	Corpo	1 min.	3/2	1 seg.	AM1, Atordoamento	4
133	Sentido Aguçado	Comum	Mente	30 min.	1 por +/M#	1 seg.	—	0
167	Sentinela	Área	Proteção	10 horas	1/1	10 seg.	Percepção do Perigo	1
143	Serralheiro	Comum	Deslocamento	1 min.	2/2	1 seg.	Aporte	1
171	Silêncio	Área	Som	1 min.	2/1	1 seg.	Som	1
61	Simulacro*	Encantamento	Encantamento	Perm.#	2x golem	—	AM3, Golem, Ilusão Perfeita, Disfarce Ilusório	18
69	Sintonizar	Encantamento	Encantamento	Perm.	100	—	Eliminar	12

<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
151	Solidificar	Especial	Necromancia	1 min.	50/10	1 seg.	Materializar	3
171	Som	Comum	Som	Varia	Varia	1 seg.	—	0
169	Sombrear	Comum	Proteção/Luz e Trevas	1 hora	1/M	10 seg.	Luz Contínua ou Escudo	1
46	Sonda Mental*	Comum/R-Vont	Comunicação	1 min.	6/3	1 min.	Leitura da Mente	4
135	Sono	Comum/R-HT	Mente	Instant.	4	3 seg.	Torpor	2
137	Sono Coletivo	Área/R-HT	Mente	Instant.	3#	seg.=custo	Sono, IQ 13+	3
94	Sono Curativo	Comum/R-#	Cura	8 horas#	6 ou 10	30 seg.	AM2, Sono, Cura Superficial	6
138	Sono Tranquilo	Comum/R-Espec.	Mente	8 horas	4	30 seg.	Sono, Silêncio	5
192	Sopro Congelante*	Comum	Água	1 seg.	1 a 4	2 seg.	AM1, Jato de Neve, Imunidade ao Frio	12
192	Sopro de Ácido*	Comum	Água	1 seg.	1 a 4	2 seg.	AM3, Jato de Ácido, Imunidade a Ácido	12
76	Sopro de Fogo*	Comum	Fogo	1 seg.	1 a 4	2 seg.	AM1, Jato de Chamas, Imunidade ao Fogo	7
182	Sopro de Radiação*	Comum	Tecnológica	1 seg.	1 a 4	2 seg.	AM2, Jato de Radiação	9
192	Sopro de Vapor*	Comum	Água	1 seg.	1 a 4	2 seg.	AM1, Jato de Vapor, Imunidade ao Fogo	14
187	Sorvedouro	Área	Água	1 min#	2/M	Varia	Moldar Água	4
53	Soterramento	Comum/R-HT	Terra	Perm.	10#	3 seg.	AM2, 5 mágicas da Terra	5
139	Subjugar	Comum/R-Vont	Mente	1 min.	6/3	3 seg.	AM1, Lealdade, 7 mágicas de Controle da Mente	8
40	Sufocar	Comum/R-HT	Corpo	30 seg.	4	1 seg.	AM1, 5 mágicas de Corpo incl. Espasmo	5
140	Sugestão	Comum/R-Vont	Mente	10 min.	4/3	10 seg.	Controle de Emoção, Esquecimento	5
141	Sugestão Coletiva	Área/R-Vont	Mente	10 min.	4/2#	seg.=custo	Sugestão	6
130	Suspender Aptidão Mágica*	Comum/R-Vont+AM	Metamágica	1 hora	12/12#	10 seg.	AM2, 2 mágicas em 10 escolas diferentes#	20
58	Suspender Encantamento	Encantamento	Encantamento	1 hora	25#	1 seg.	Encantar	11
123	Suspender Magia	Área/R-Mágica	Metamágica	1 min.	3/2	seg.=custo	Suspender Mágica, 8 outras mágicas	9
121	Suspender Mágica	Comum/R-Mágica	Metamágica	1 min.	Varia	1 seg.	AM1	0
125	Suspender Maldição	Comum/R-Mágica	Metamágica	10 min.	10/10	1 min.	AM1, 1 mágica em 12 escolas diferentes	12
125	Suspender Mana*	Área	Metamágica	Varia	5	10 min.	Suspender Mágica, 1 mágica em 10 escolas diferentes	11
86	Suspender Tempo*	Área/R-Espec.	Portal	1 dia	5/5	5 min.	AM3, Retardar Tempo	21
58	Talismã	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar, mágica oposta	Var.
146	Tapete Voador*	Comum	Deslocamento	10 min.	1/0,1 m²/M	5 seg.	Voo, ou AM2 e Caminhar no Ar	3
100	Tato Remoto	Comum	Reconhecimento	1 min.	3/1	3 seg.	AM1	0
32	Teia de Aranha	Projétil	Animais	1 min.	1/5 m#	1 seg.	AM1, 2 mágicas sobre Animais	2
128	Telemágica*	Especial	Metamágica	1 min.	Varia	1 min.	AM3, Teleporte, Olho Mágico, 1 mágica em 10 escolas diferentes	14
47	Telepatia*	Comum	Comunicação	1 min.	4/4#	4 seg.	Transmissão de Pensamento	5
147	Teleportar Outro*	Comum/R-Vont+1	Deslocamento/Portal	Instant.	Varia	1 seg.	AM3, Teleporte	5
147	Teleporte*	Especial	Deslocamento/Portal	Instant.	Varia	1 seg.	Voo do Falcão ou IQ 13+ e 1 mágica em 10 escolas diferentes	4
77	Temperar	Comum	Alimentos	Perm.	2/refeição	10 seg.	Testar Alimento	1
195	Tempestade	Área	Clima/Ar/Água	1 hora	1/50/I	1 min.	Chuva, Granizo	10
27	Tempestade de Areia	Área	Ar/Terra	1 min.#	3/M	Instant.#	Furacão, Criar Terra	8
197	Tempestade de Faíscas	Área	Clima/Ar	1 min.#	2, 4 ou 6/M	Instant.#	Furacão, Relâmpago	7
74	Tepidez	Comum	Fogo/Proteção	1 hora	2/1	10 seg.	Calor	4
53	Terra Essencial	Comum	Terra	Perm.	8	30 seg.	6 mágicas da Terra	6
52	Terra para Água	Comum	Terra/Água	Perm.	1/0,75 m³#	1 seg.	AM1, Criar Água, Moldar Terra	5
25	Terra para Ar	Comum	Ar/Terra	Perm.	5/0,75 m³#	2 seg.	Criar Ar, Moldar Terra	4
51	Terra para Pedra	Comum	Terra	Perm.	3/0,75 m³#	1 seg.	AM1, Moldar Terra	2
54	Terremoto	Área	Terra	1 min.	2/I	30 seg.	AM2, 6 mágicas da Terra incl. Geovisão	6
134	Terror	Área/R-Vont	Mente	Instant.	4	1 seg.	Medo	1
77	Testar Alimento	Informação	Alimentos	Instant.	1 a 3#	1 seg.	—	0
101	Testar Carga	Área/Informação	Reconhecimento	Instant.	2#	1 seg.	Medidas	1
179	Testar Combustível/NT	Informação	Tecnológica	Instant.	Varia	1 seg.	—	0
116	Tingir	Comum	Quebrar e Consertar	2d dias	Varia	3 seg.	Restaurar; Cores	4
134	Tolice	Comum/R-Vont	Mente	1 min.	1 por IQ-M	1 seg.	IQ 12+	0
35	Toque	Comum	Corpo	Instant.	1	1 seg.	—	0
76	Toque Candente	Toque	Fogo	Instant.	1 a 3	1 seg.	AM2, 6 mágicas do Fogo incl. Calor	6
196	Toque Chocante	Toque	Clima/Ar	Instant.	1 a 3	1 seg.	Relâmpago	7
188	Toque Congelante	Toque	Água	Perm.	2#	1 seg.#	AM1, 4 mágicas da Água	4



<i>Pág.</i>	<i>Nome da Mágica</i>	<i>Classe</i>	<i>Escola</i>	<i>Duração</i>	<i>Energia</i>	<i>Tempo de Operação</i>	<i>Pré-requisitos</i>	<i>Contag. de Pré-requisitos</i>
41	Toque Mortal	Toque	Corpo	Instant.	1 a 3	1 seg.	Atrofiar Membro	7
134	Torpor	Comum/R-HT	Mente	1 min.	3/2	2 seg.	Tolice	1
137	Torpor Coletivo	Área/R-HT	Mente	Instant.	2/1#	seg.=custo	Torpor; IQ 13+	2
166	Tranca Mágica	Comum	Proteção	6 horas	3/2	4 seg.	AM1	0
36	Trança-Pés	Comum/R-DX	Corpo	Instant.	2	1 seg.	Inabilidade	3
43	Transformar Corpo	Especial	Corpo	1 hora	Varia	1 min.	3 formas de Metamorfose, Alterar Corpo	13
120	Transformar Objeto*	Comum/R-Espec.	Quebrar e Consertar	1 hora	Varia	Varia	AM2, Remodelar; 4 mágicas Criar	13
43	Transformar Outro	Especial/R-Vont	Corpo	1 hora	Varia	2 min.	Metamorfosear Outro, Transformar Corpo#	15
148	Translocação	Bloqueio	Deslocamento/Portal	Instant.	2	1 seg.	Teleporte	5
81	Translocação no Tempo	Bloqueio	Portal	Instant.	1/seg.#	1 seg.	Viagem no Tempo	6
148	Translocar Outro*	Bloqueio	Deslocamento/Portal	Instant.	2	1 seg.	Translocação	6
81	Translocar Outro no Tempo*	Bloqueio	Portal	Instant.	1/seg.#	1 seg.	Translocação no Tempo	7
45	Transmissão de Sonho	Comum/R-Vont	Comunic./Mente	1 hora	3	1 min.	Visualização de Sonho ou Sono	3
47	Transmissão Mental	Comum	Comunicação	1 min.	4/4	4 seg.	Leitura da Mente	4
43	Transmogrificação	Comum/R-Vont	Corpo	1 hora	20/20	2 min.	AM3, Transformar Objeto, Carne para Pedra	30
119	Transparência	Comum	Quebrar e Consertar	1 min.	4/2	10 seg.	Tingir; Pedra para Terra	9
81	Transportar Outro no Tempo*	Comum/R-Vont+1	Portal	Instant.	Varia	1 seg.	Viagem no Tempo	6
138	Travar Vontade	Área/R-(ST+Vont)/2	Mente	1 dia	3	Varia	Controle de Emoção	4
111	Trevas	Área	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Luz Contínua	2
49	Trocar de Corpo*	Comum/R-Vont	Comunicação	Perm.	120	1 hora	Possessão Permanente, Aprisionar Alma	17
26	Turbilhão	Área/R-HT ou DX	Ar/Deslocamento	10 seg.	8/3	2 seg.	AM2, Corpo de Ar, Furacão	5
61	Vazamento	Encantamento	Encantamento	Perm.	100	—	Encobrir	16
57	Velocidade	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar; Apressar	11
195	Vento	Especial/Área	Clima/Ar	1 hora	1/50/I	1 min.	Furacão	4
106	Ver a Forma Real	Informação	Reconhecimento	Instant.	2	1 seg.	AM1, qualquer mágica de metamorfose, mais Aura ou Detectar Ilusão	9
103	Ver Localização	Informação	Reconhecimento	Instant.	2	10 seg.	AM1, Revelar Posição	2
113	Ver o Invisível	Comum	Luz e Trevas	1 min.	4/2	1 seg.	Invisibilidade, ou Visão nas Trevas ou Infravisão	3
181	Ver Radiação	Comum	Tecnológica	1 min.	3/2	1 seg.	—	0
78	Ver Receita	Informação/R-Espec.	Alimentos/Reconhecimento	1 dia#	3	15 seg.	Paladar Remoto, Temperar	4
107	Ver Segredos	Comum	Reconhecimento	1 min.	5/2	5 seg.	Localizador; Aura	4
58	Vestuírio Ajustável	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	—	Encantar; Remodelar	14
45	Vexação	Comum/R-Vont	Comunicação	1 min.	2xpenal.#	1 seg.	Percepção de Emoção	2
81	Viagem no Tempo*	Especial	Portal	Instant.	Varia	1 seg.	AM3, Teleporte	5
83	Viagem Planar*	Especial	Portal	Instant.	20	5 seg.	Convocação Planar	11
83	Viagem Planar para Outro*	Comum/R-Vont+1	Portal	Instant.	20	5 seg.	AM3, Viagem Planar	12
138	Vigília*	Comum	Mente	1 noite	6	1 seg.	AM2, Sono, Conceder Energia	4
37	Vigor	Comum	Corpo	1 min.	2 por HT+I/#	1 seg.	Conceder Vitalidade ou Fragilidade	2
105	Visão Astral*	Comum	Reconhecimento/Necromancia	1 min.	4/2	1 seg.	Percepção de Espíritos, Ver o Invisível	6
111	Visão Brilhante	Comum	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz; não pode ter Cegueira	1
149	Visão da Morte	Comum	Necromancia	1 seg.	2	3 seg.	AM1	0
162	Visão das Plantas	Comum	Plantas/Reconhec.	30 seg.	1/10 m	1 seg.	Moldar Planta	3
102	Visão de Magia	Comum	Reconhecimento	1 min.	3/2	1 seg.	Deteção de Magia	1
181	Visão do Espectro*	Comum	Tecnológica	1 min.	4/4	1 seg.	Infravisão	2
181	Visão Magnética	Comum	Tecnológica	1 min.	2/1	1 seg.	Visão Aguçada	1
111	Visão Microscópica	Comum	Luz e Trevas/Reconhecimento	1 min.	4/2#	2 Seg.	Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz; não pode ter Cegueira ou Disopia	1
111	Visão nas Trevas	Comum	Luz e Trevas	1 min.	5/2	1 seg.	Visão Noturna ou Infravisão	2
111	Visão Noturna	Comum	Luz e Trevas	1 min.	3/1	1 seg.	Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz	1
171	Visão Sonora	Comum	Som	1 min.	5/2	1 seg.	Audição Aguçada (mágica ou vantagem)	0
82	Visita Planar*	Especial	Portal	1 min.	4/2	30 seg.	AM2, Projeção da Mente, ou Convocação Planar	7
45	Visualização de Sonho	Comum/R-Vont	Comunicação	1 hora	2/1	10 seg.	Percepção de Veracidade ou Sono	3
38	Vomitare	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	3	4 seg.	Nausear; Espasmo	7
145	Voo*	Comum	Deslocamento	1 min.	5/3	2 seg.	AM2, Levitação	2
146	Voo do Falcão*	Comum	Deslocamento	1 min.	8/4	3 seg.	Voo	3
173	Voz Amplificada	Comum	Som	1 min.	3/1	2 seg.	Vozes, Estrondo	3
172	Vozes	Comum	Som	1 min.	3/2	1 seg.	Som	1
54	Vulcão	Comum	Terra	1 dia	15/10	1 hora#	Terremoto, 6 mágicas do Fogo	13
151	Zumbi	Comum	Necromancia	Perm.	8	1 min.	Convocar Espírito, Conceder Vitalidade	4
153	Zumbis em Massa*	Área	Necromancia	Perm.	7	Varia#	Zumbi, Carisma 2+	5

ÍNDICE

- À procura de um professor, 6.
Ácido essencial, mágica, 211.
Água, mágicas da, 184.
Alfabeto ogham, 209.
Alimentos, mágicas sobre, 77.
Alkahest, 220.
Alquímicos, *ornamentos*, 220;
 itens, 210; *itens, usando*, 212;
 laboratórios, 211; *talismãs*, 220.
Alquimia, 210; *perícia*, 210.
Alquimista 18; *desenvolvedor*, 211;
 mágicos, 211.
Alterando mágicas mantidas, 10.
Amizade, elixir, 219.
Amor, elixir, 219.
Amuletos, 220.
Análise de elixires, 212.
Análise de ornamentos alquímicos, 220.
Andar sobre a água, elixir, 216.
Animais, mágicas sobre, 29.
Antídoto alquímico, elixir, 217.
Antídoto universal, elixir, 218.
Anular possessão, mágica, 200.
Apetrechos, vantagem, 211.
Aprendendo magia, 6.
Aptidão mágica, 5.
Ar, mágicas do, 23.
Artesanato, elixir, 219.
Artista (caligrafia), *perícia*, 207.
Às pressas, encantamento, 17, 20, 22.
Assalariados, encantadores, 21.
Ataque inato, *perícia*, 12.
Atração, elixir, 216.
Audição, elixir, 219.
Azar, elixir, 215.
Bênção, mágica, 200.
Banquete do monge, mágica, 200.
Baseada em vantagens, magia, 201.
Bloqueio, mágicas de, 8, 12.
Bola de fogo, mágica, 12.
Caçador, elixir, 214.
Cajados mágicos, 13.
Calmante, elixir, 218.
Cancelando mágicas, 10.
Carisma, elixir, 218.
Cerimonial, magia, 12, 16.
Classes de mágica, 11.
Clerical, magia, 199.
Clericato, vantagem, 199.
Clima, mágicas de, 193.
Comprando itens mágicos, 20.
Comunicação e empatia, mágicas de, 44.
Comuns, mágicas, 11.
Concentração e manutenção, 10.
Conhecimento das ervas, *perícia*, 211.
Controlando encantamentos do PdJ, 17.
Controlando itens mágicos, 19.
Controle da mente, elixires de, 219.
Controle da mente, mágicas de, 133.
Controle das aves, elixir, 213.
Controle de animais, elixires de, 213.
Controle do corpo, mágicas de, 35.
Coração de pedra, elixir, 218.
Credulidade, elixir, 219.
Criadas pelos jogadores, mágicas, 15.
Cura, elixir, 217.
Cura, mágicas de, 88.
Curinga, magia, 202.
Custo de elixires, 213.
Descanso eterno, elixir, 217.
Descanso final, mágica, 200.
Descrições de mágicas, 22.
Desenho de símbolos, *perícia*, 205, 208.
Desenvolvedor, vantagem, 211.
Deslocamento, mágicas de, 142.
Despertar, elixir, 217.
Destilar, mágica, 211.
Detecção de ornamentos alquímicos, 220.
Detectando elixires, 212.
Detestabilidade, elixir, 215.
Disponibilidade de elixires, 213.
Dissipando mágicas, 14.
Distração, 7.
Domador de montaria, elixir, 214.
Doutrinas religiosas, desvantagem, 199.
Duração, *de mágicas*, 9;
 de mágicas sintáticas, 203.
Duração, tipos de, 10.
Duradouras, mágicas, 10.
Economia e encantamento, 21.
Egoísmo, elixir, 215.
Eliminar, mágica, 18.
Elixires, 212.
Embriaguez, elixir, 219.
Encantadores, 21.
Encantamento devocional, 199.
Encantamento, *e economia*, 21; *às pres-*
 sas, 17, 22; *lento e seguro*, 18, 22;
 sem itens, 18; *sem mágicas*, 18;
 de segunda mão, 21.
Encantamento, mágicas de, 10, 14, 56.
Encantando, 16; testes de sucesso, 17.
Encurtando cadeias de pré-requisitos, 201.
Energia, *custo*, 8;
 de mágicas sintáticas, 203.
Envelhecimento, elixir, 214.
Escolas de magia, 11.
Espantar zumbi, mágica, 200.
Esquecimento, elixir, 219.
Fórmulas alquímicas, 211.
Fala animal, elixir, 213.
Falha crítica, 7.
Falha, 7.
Fazendo itens alquímicos, 210.
Fertilidade, elixir, 217.
Fogo, mágicas do, 72.
Força, elixir, 214.
Formulário, 211.
Fraqueza, elixir, 215.
Frustração, elixir, 215.
Furtividade, elixir, 214.
Gemas de energia, custo, 20.
Glossário, 5.
Grimório, 6.
Guerreiro, elixir, 214.
Habilidades de combate, elixires de, 214.
Habilidades físicas e *perícias*,
 elixires de, 219.
Habilidades mágicas, elixires de, 216.
Habilidades mentais, elixires de, 218.
Hibridização, elixir, 217.
Hierarquia religiosa, vantagem, 199.
Homúnculo, 221.
Hostis, elixires, 214.
Identificando itens mágicos, 19, 212.
Idiomas ritualísticos, 200.
Ilusão e criação, mágicas de, 95.
Improvisação, magia de, 201.
Informação, mágicas de, 13.
Ingredientes mágicos, 8.
Instantâneas, mágicas, 10.
Interrupções, 18.
Inveja, elixir, 215.
Inventando novas mágicas, 14, 202.
Inventando novos elixires, 212.
Investidura de poder, vantagem, 200.
Invisibilidade, elixir, 216.
Invulnerabilidade, elixir, 214.
Itens “sempre ativos”, 19.
Itens mágicos, 16; *comprando*, 20;
 identificando, 19, 212; *vendendo*, 21;
 usando, 19.
Itens, *alquímicos*, 210; *mágicos*, 16;
 com encantamentos múltiplos, 18.
Jogadas de sucesso para
 encantamento, 17.
Jogatina, elixir, 216.
Juventude, elixir, 218.
Laboratórios alquímicos, 211.
Lento e seguro, encantamento, 18, 20,
 22.
Lesões, 7.

Letargia, elixir, 217.
 Lichirização, elixir, 217.
 Liderança, elixir, 214.
 Limites de efeito, 9.
 Loucura, elixir, 215.
 Luxúria, elixir, 215.
 Luz e trevas, mágicas de, 110.
 Mágicas de área, 11; *em um mapa de combate*, 13.
 Mágicas, 5; *área*, 11; *bloqueio*, 8, 12; *cancelando*, 10; *operando*, 7; *clerical*, 199; *dissipando*, 14; *duração de*, 9; *encantamento*, 10, 14; *informação*, 13; *instantânea*, 10; *inventando*, 14; *duradura*, 10; *mantendo*, 9; *toque*, 11; *projétil*, 12; *uma tentativa*, 10; *permanente*, 10; *criada pelo jogador*, 15; *comum*, 11; *resistível*, 13; *secreta*, 9; *temporária*, 10.
 Múltiplas palavras, 203.
 Música, elixir, 219.
 Magia, *baseada em vantagem*, 201; *cerimonial*, 12, 16; *clerical*, 199; *escolas de*, 11; *improvisação*, 201; *aprendendo*, 6; *princípios da*, 5; *ritualística*, 200; *com símbolos*, 205; *sintática*, 202; *curinga*, 202.
 Mana, 5, 6.
 Mantendo mágicas, 9.
 Mata-dragão, elixir, 213.
 Maturar, mágica, 211.
 Medicinais, elixires, 217.
 Medo, elixir, 215.
 Memória, elixir, 219.
 Mestrando magia sintática, 204.
 Mestres encantadores, 21.
 Metamágicas, 121.
 Minerais magicamente potentes, 222.
 Modificadores de longa distância, 14.
 Morte, elixir, 215.
 Multiplamente encantados, itens, 18.
 Necromancia, mágicas de, 149.
 NH elevado e custo para manter, 10.
 Objetivo, 7.
 Ódio, elixir, 215.



Operação de símbolos em manuscritos, 207.
 Operador, 7.
 Operando, *mágicas*, 7; *mágicas com símbolos*, 206; *mágicas sintáticas*, 203.
 Ornamentos alquímicos, 220.
 Outros idiomas ritualísticos, 200.
 Pó, 213.

Palavras de poder, 203.
 Palavras, 202.
 Pastilha, 213.
 Pedra filosofal, 221.
 Percepção, 212.
 Percepção, mana, 6.
 Pergaminhos, 207.
 Permanentes, mágicas, 10.



Personagens mágicos, 15.
 Plantas, mágicas sobre, 161.
 Poção, 213.
 Poder de um item mágico, 17.
 Portal, mágicas de, 80.
 Pré-requisitos, 6; *encurtando cadeias*, 201; *contagem*, 200; *alternativos*, 200.
 Predefinidos para mágicas, 202.
 Preparos exóticos, 220.
 Presciência, elixir, 218.
 Princípios da magia, 5.
 Professor, 6.
 Projétil, mágicas de, 12.
 Projetando personagens mágicos, 15.
 Proteção e aviso, mágicas de, 166.
 Química, 212.
 Quebrar e consertar, mágicas de, 115.
 Reanimação, elixir, 217.
 Reconhecimento, mágicas de, 100.
 Regeneração, elixir, 218.
 Resistência à magia, para elixires, 213.
 Relâmpago, mágica, 12.
 Renomeando mágicas, 201.
 Resistência à dor, elixir, 216.
 Resistência à magia, elixir, 216.
 Resistência ao fogo, elixir, 216.
 Resistência, elixir, 214.
 Resistíveis, *mágicas*, 13; *a mágicas sintáticas*, 204.
 Respirar água, elixir, 216.
 Ressurreição, elixir, 218.
 Resultados de mágicas sintáticas, 204.
 Retenção, ampliação, 201.
 Revendedores, 21.
 Rituais, mágicos, 8.
 Ritualística, magia, 200.
 Rituais mágicos alternativos, 9.
 Runas futhark, 208, 209.
 Sabedoria, elixir, 219.
 “Sagradas”, mágicas, 200.
 Santidade, 199, 200.
 Secretas, mágicas, 9.

Segredos alquímicos, 211.
 Segunda mão, encantamento de, 21.
 Símbolos de ideogramas, 206.
 Símbolos de idioma completo, magia com, 206.
 Símbolos, *inscrições*, 207; *peças*, 208.
 Símbolos, magia com, 205.
 Sintática, *magia*, 202; *mestrando*, 204; *conexão*, 204.
 Sistemas de magia alternativos, 199.
 Solvente universal, 220.
 Som, mágicas de, 171.
 Somente em caso de emergência, limitação, 201.
 Sono, elixir, 218.
 Sorte, elixir, 216.
 Substantivos, 202, 206.
 Sucesso, 7.
 Tabela de falhas críticas de mágicas, 7.
 Tabela de mágicas, 223.
 Talentos instintivos, 201.
 Taumatologia, perícia, 15, 200.
 Tecnológicas, mágicas, 175.
 Tempo e custo para fazer ornamentos alquímicos, 220.
 Tempo para operar mágicas, 7; *mágicas sintáticas*, 203.
 Temporárias, mágicas, 10.
 Terra essencial, mágica, 211.
 Terra, mágicas da, 50.
 Tolice, elixir, 215.
 Toque, mágicas de, 11.
 Traçando com o dedo, 208.
 Transformação, elixir, 216.
 Transformar, 204.
 Truques, 203.



Uma tentativa, mágicas de, 10.
 Unguento, 213.
 Universal, solvente, 220.
 Usados, encantamentos, 21.
 Usando itens alquímicos, 212.
 Usando itens mágicos, 19.
 Usando ornamentos alquímicos, 220.
 Usando um item encantado com símbolo, 208.
 Voo, elixir, 216.
 Variações, 199.
 Velocidade, elixir, 214.
 Vendendo, itens mágicos, 21.
 Veracidade, elixir, 219.
 Verbos, 202, 206.
 Vigília, mágica, 200.
 Visão da verdade, elixir, 216.
 Visão, elixir, 219.
 Vitalidade, elixir, 217.

GRIMÓRIO DE

[illegible]

DIAGRAMAS DE PRÉ-REQUISITOS DAS ESCOLAS DE MAGIA

Necessidade de Aptidão Mágica

Dificuldade da Mágica

Dispensa
Aptidão
Mágica

•
Aptidão
Mágica 1

••
Aptidão
Mágica 2

•••
Aptidão
Mágica 3

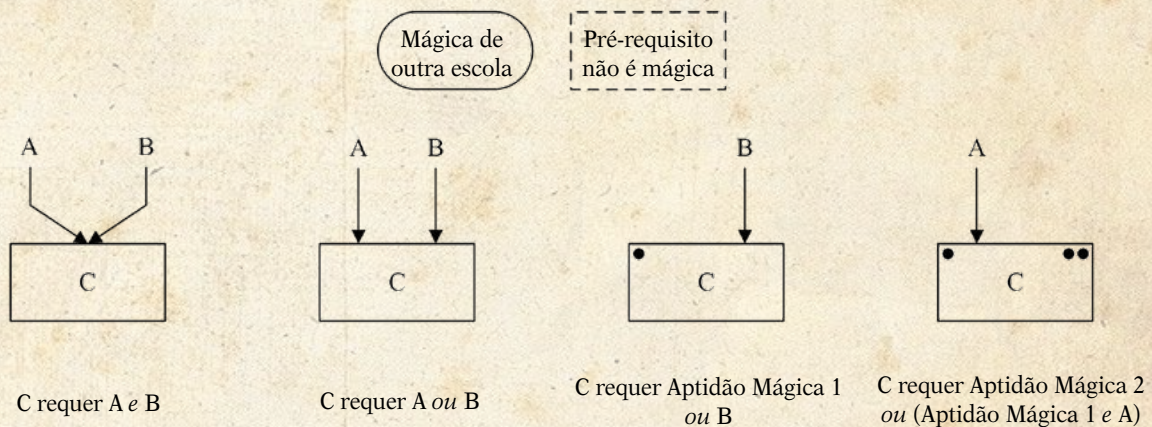
Difícil

Muito Difícil

N+
Esta mágica pré-requisito específica
deve ser conhecida com nível de
habilidade N ou superior

xN
Pelo menos N variações
desta mágica pré-requisito
devem ser conhecidas

Pré-requisitos



Identificação da Escola

É uma mágica de X

Também é uma mágica de X

Ág Água
Al Alimentos
An Animais
Ar Ar
Cl Clima
Co Comunicação e Empatia

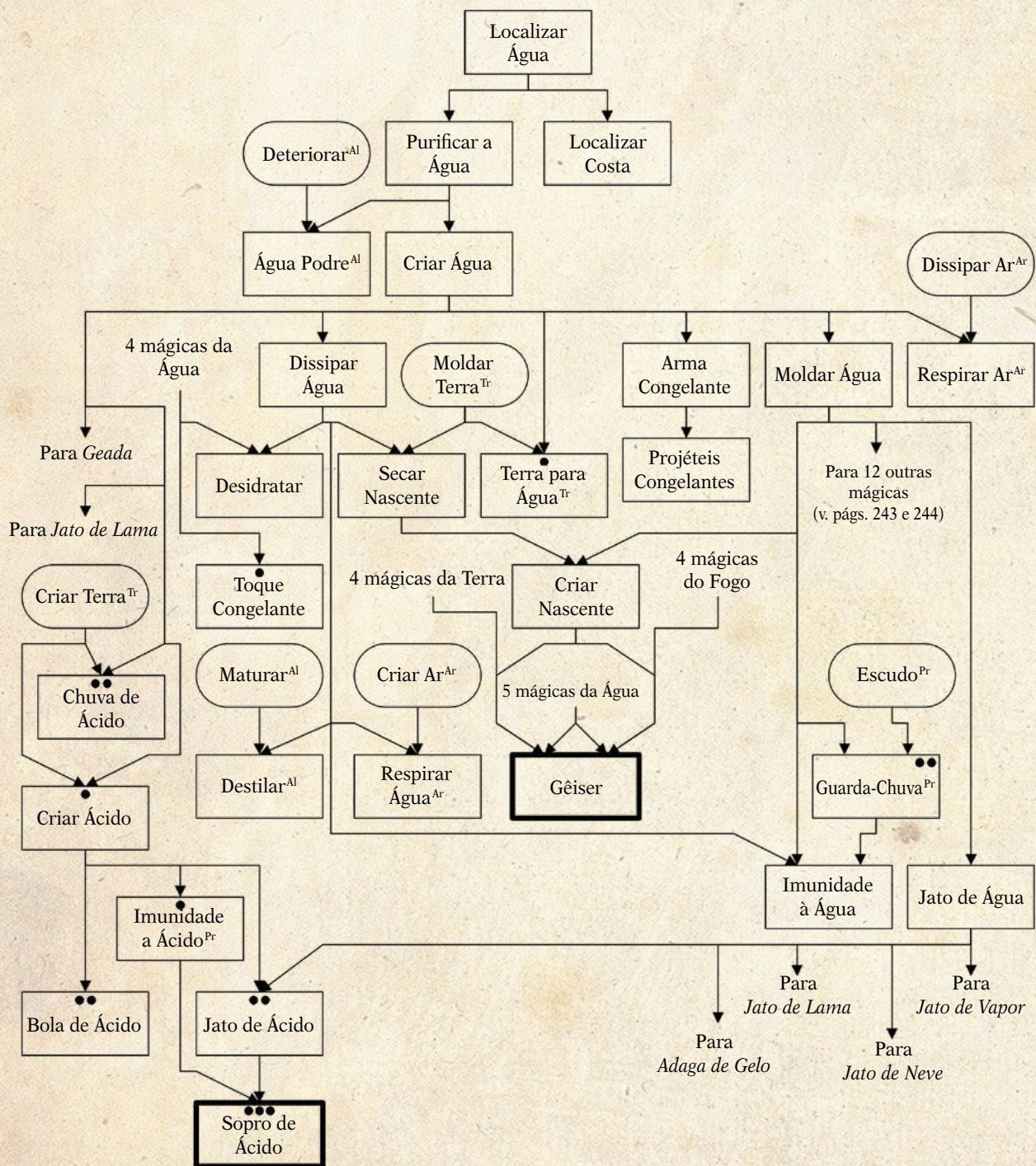
Mt Controle da Mente
Cp Controle do Corpo
Cu Cura
D Deslocamento
E Encantamento
F Fogo

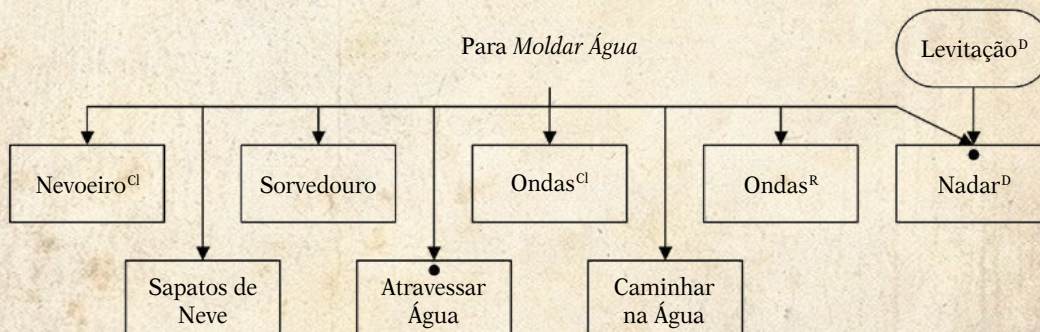
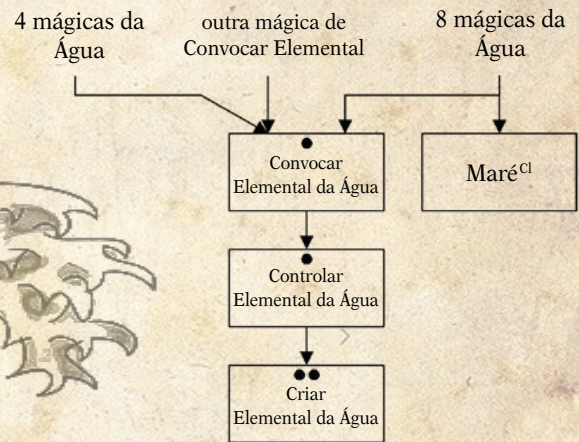
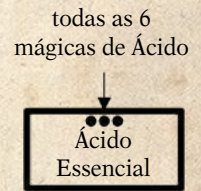
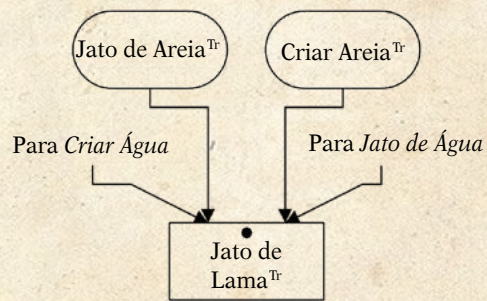
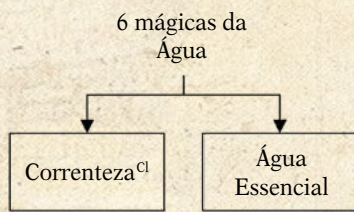
I Ilusão e Criação
L Luz e Trevas
M Metamágicas
N Necromancia
P Plantas
Po Portal

Pr Proteção e Aviso
Q Quebrar e Consertar
R Reconhecimento
S Som
Tc Tecnológica
Tr Terra

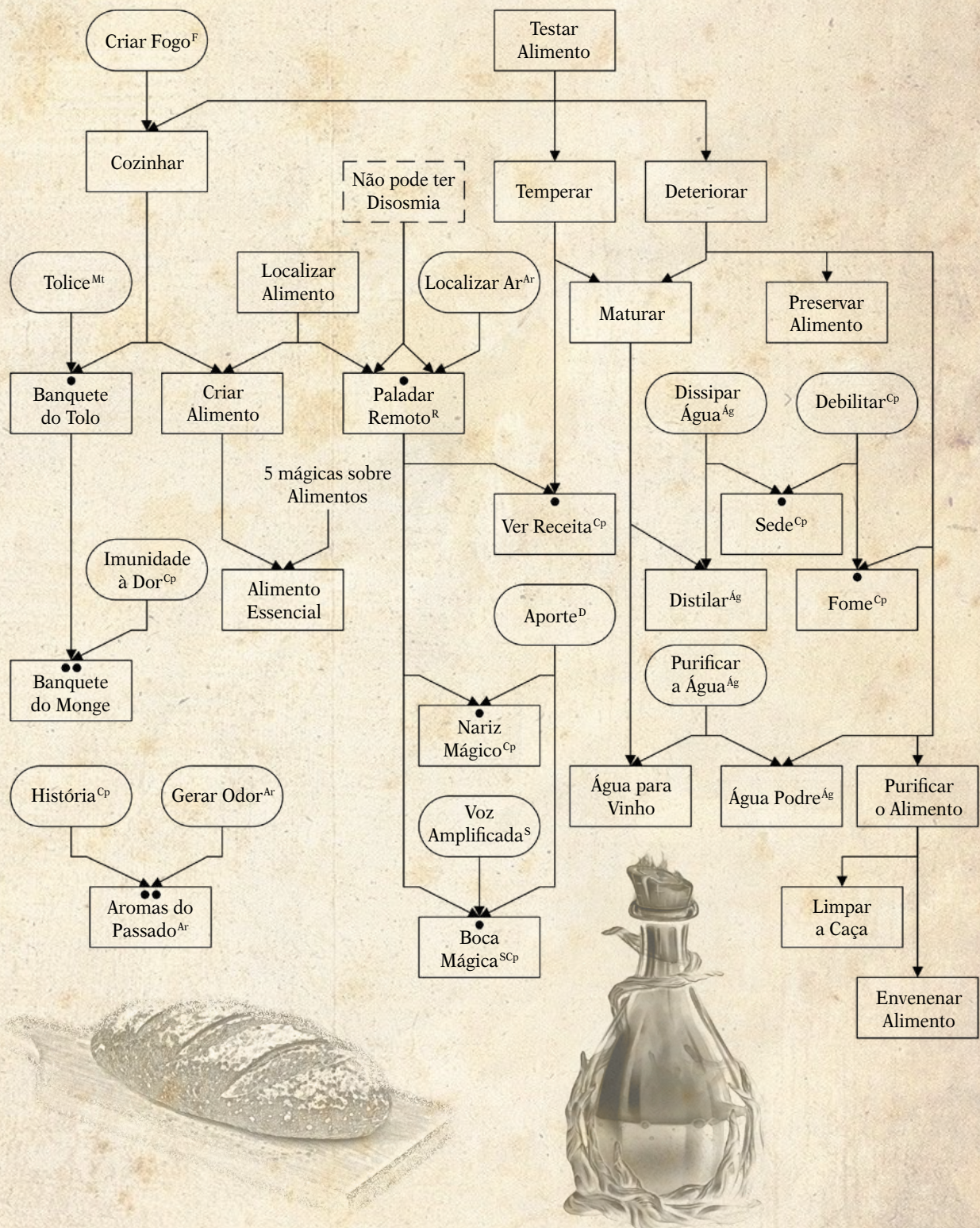


ESCOLA DA ÁGUA

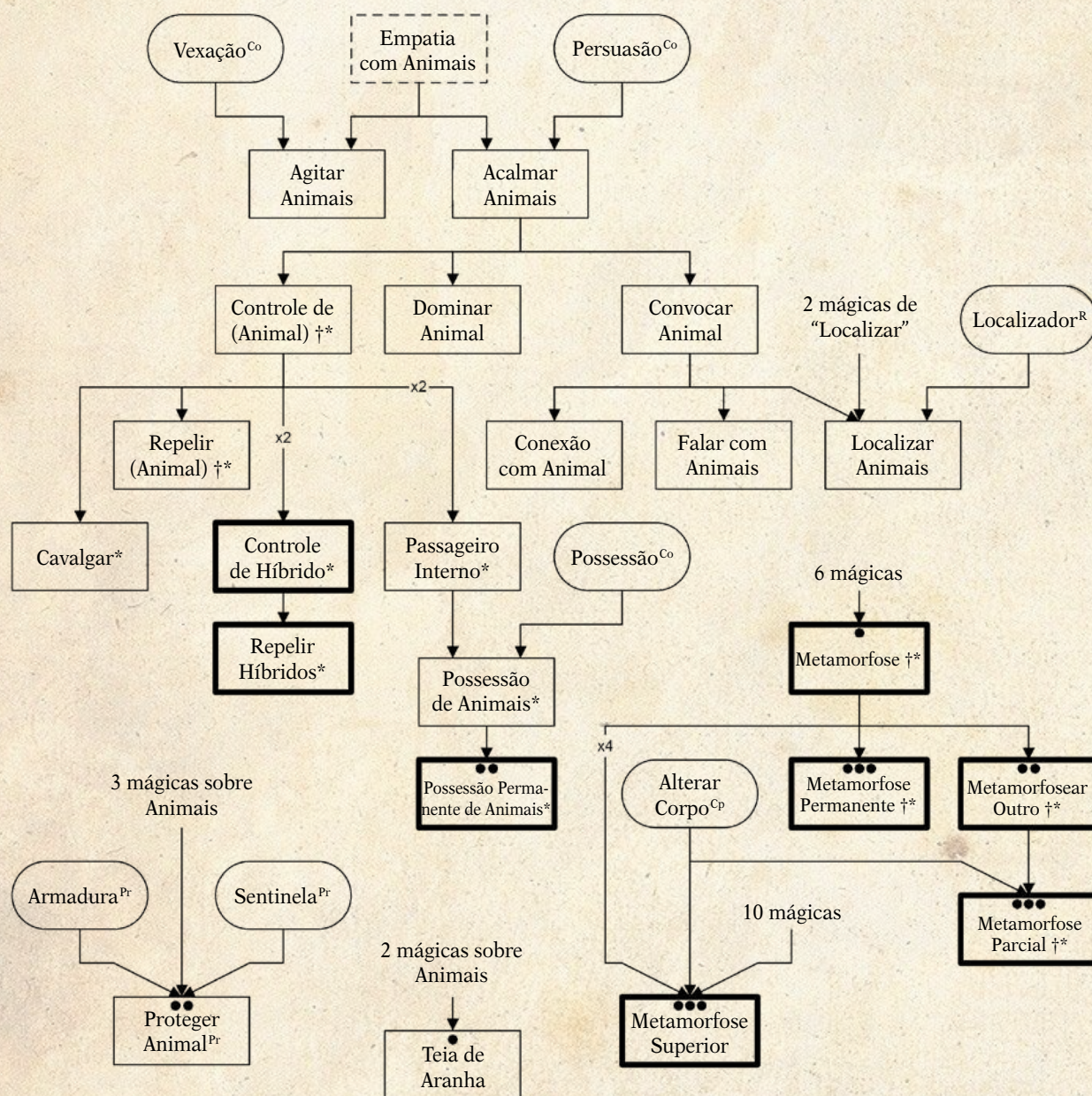




ESCOLA DOS ALIMENTOS



ESCOLA DOS ANIMAIS

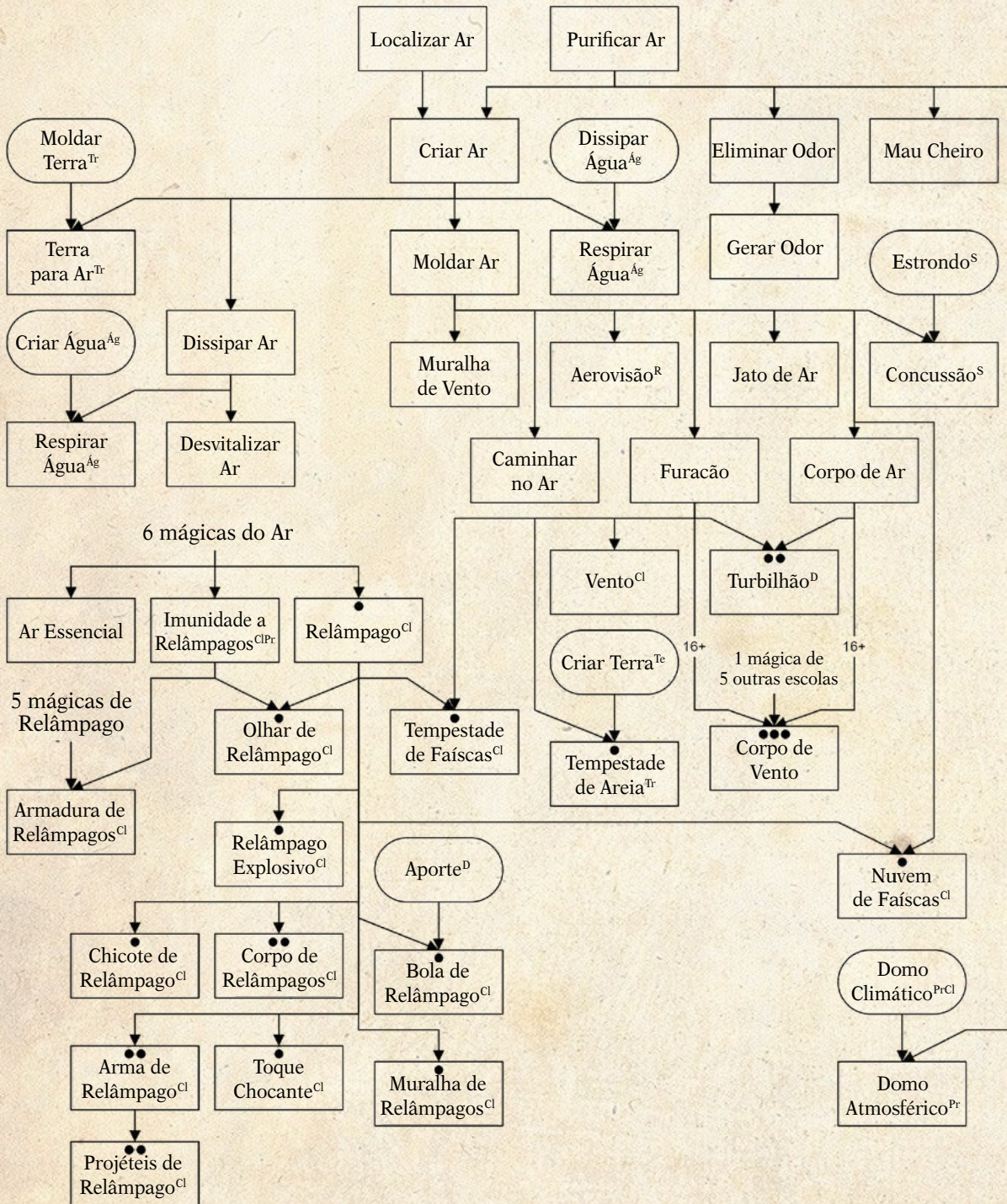


† Cada animal requer uma mágica diferente.

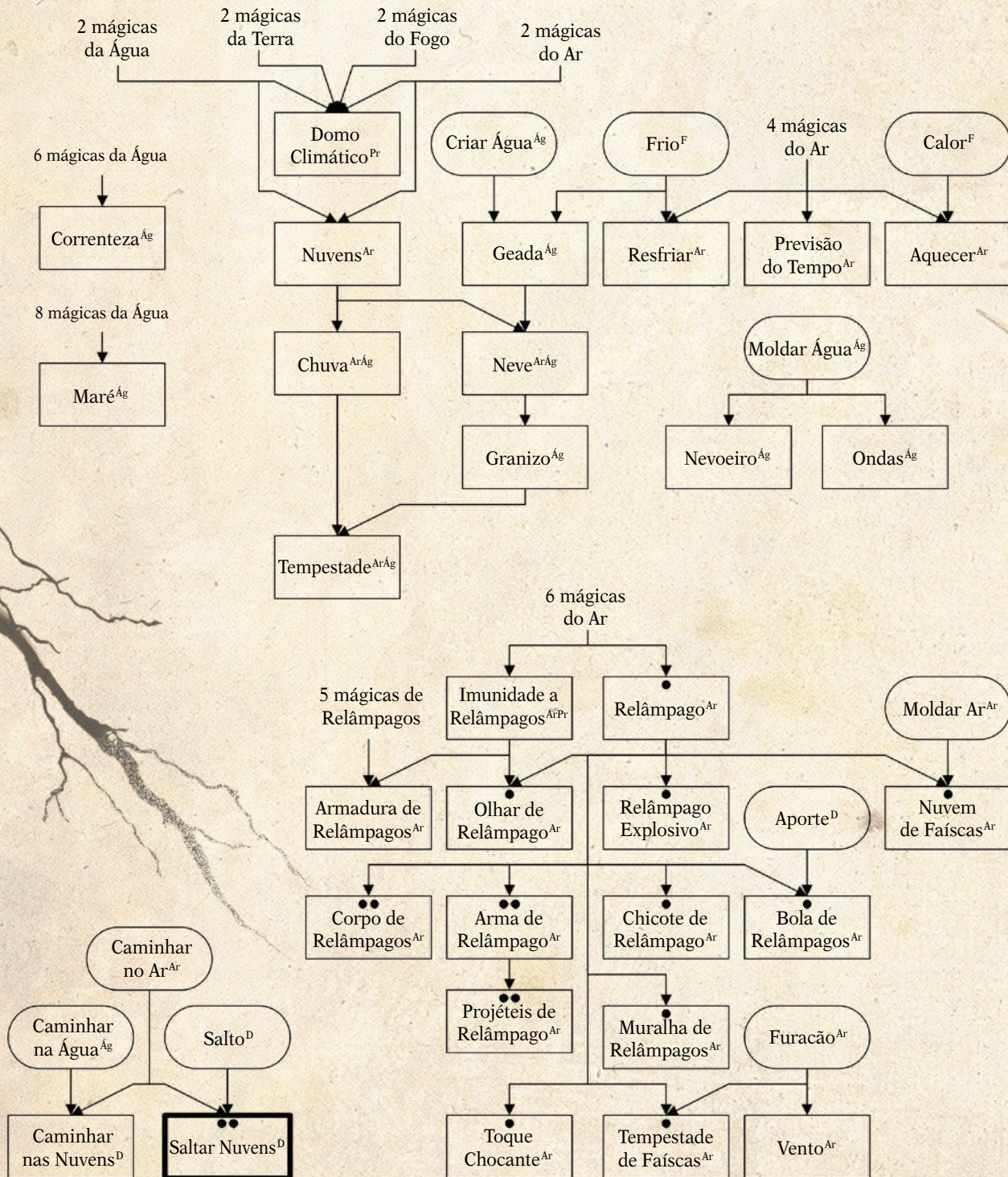
* Cada mágica Controle de (Animal) ou Metamorfose é um pré-requisito para mágicas subsequentes do mesmo animal (ou animais, no caso de mágicas em Híbridos)



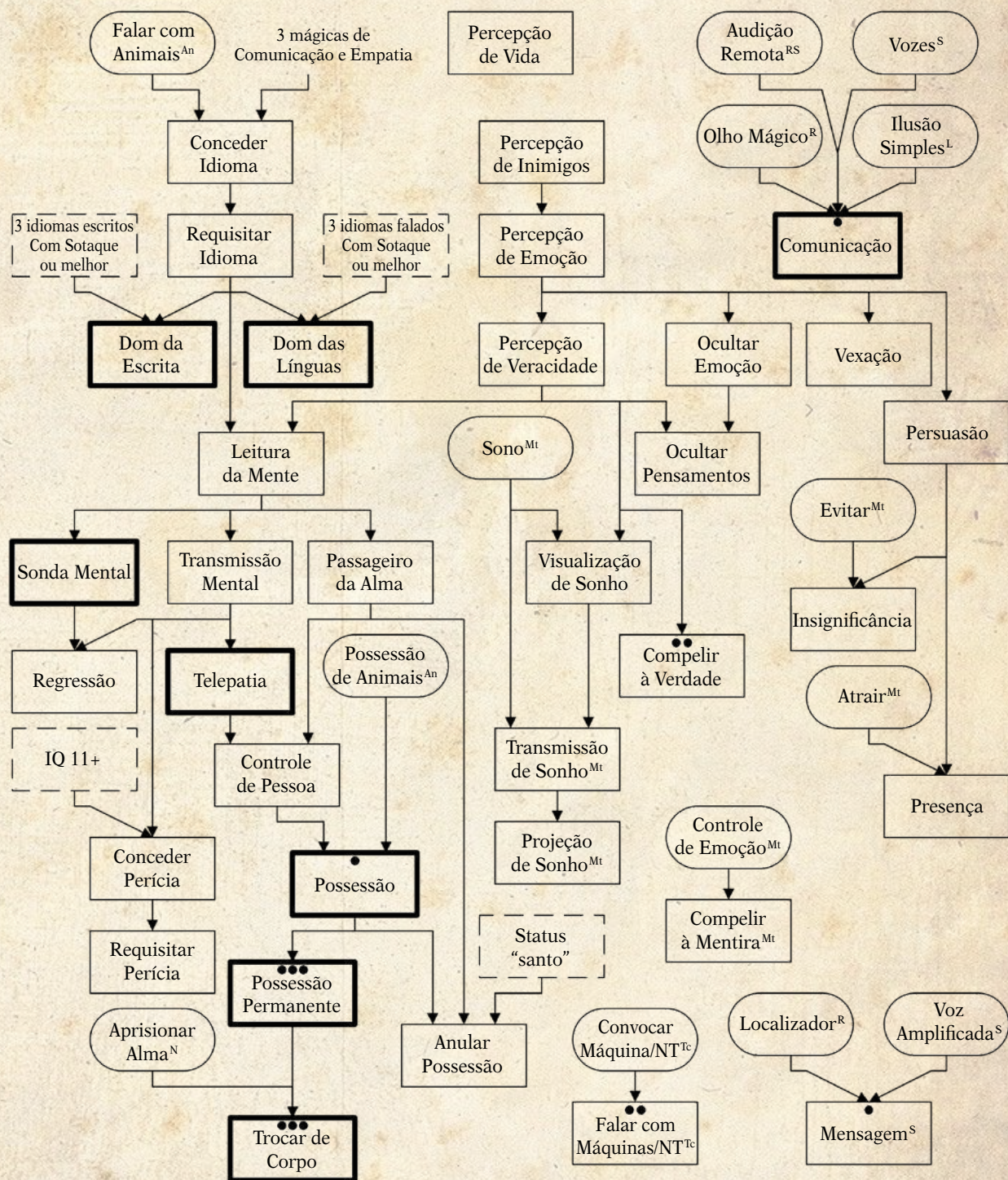
ESCOLA DO AR



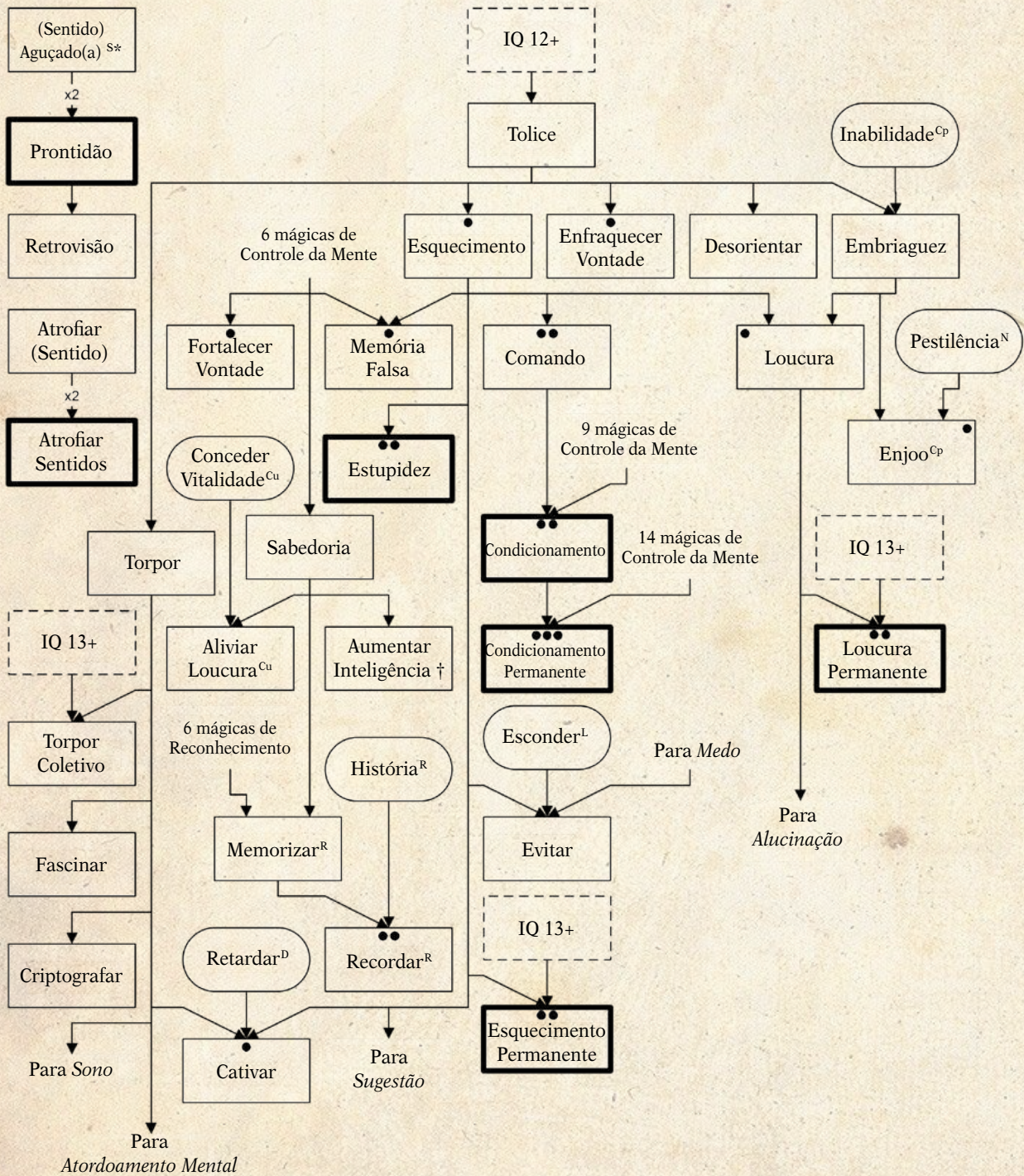
ESCOLA DO CLIMA



ESCOLA DA COMUNICAÇÃO E EMPATIA

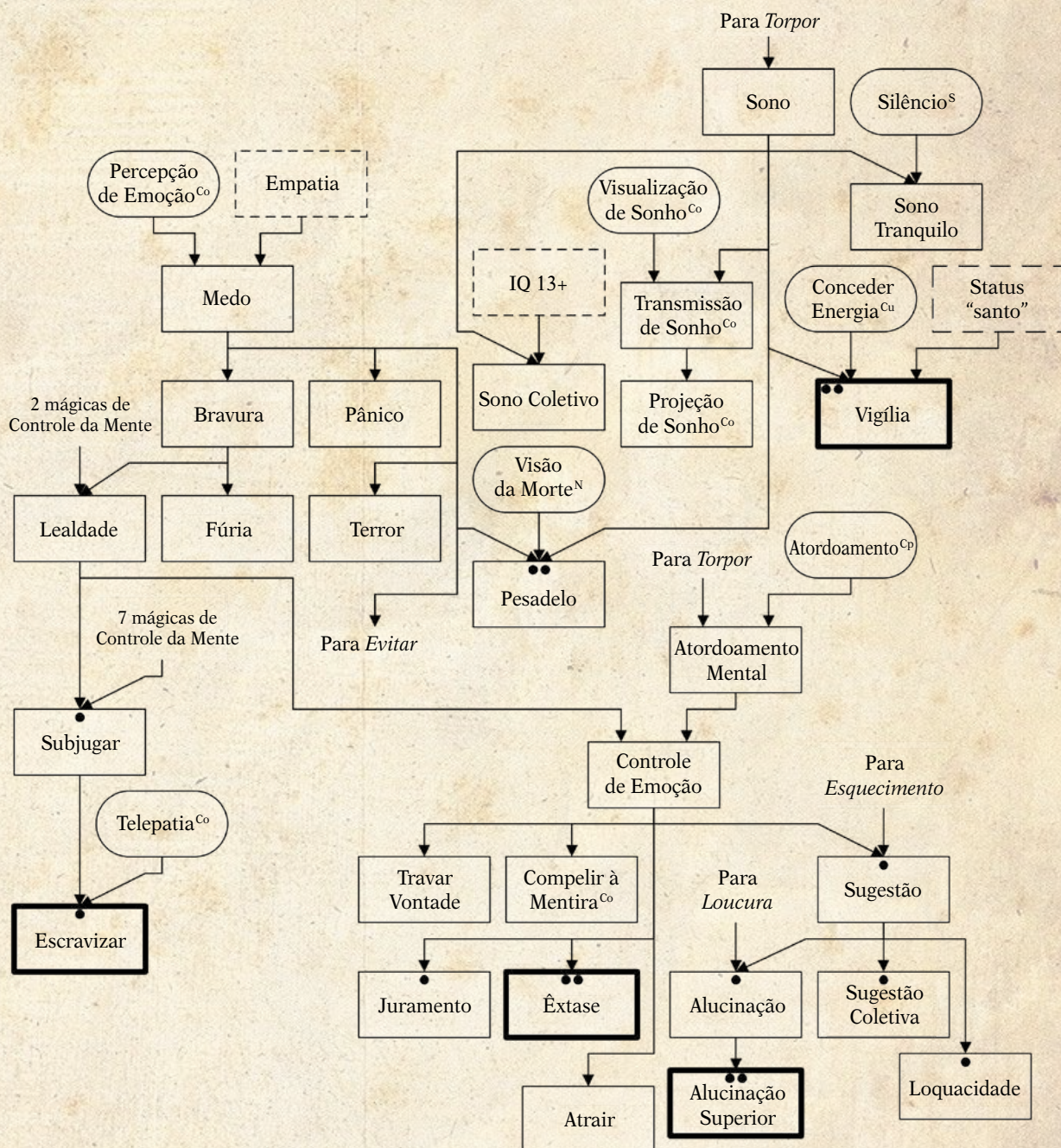


ESCOLA DO CONTROLE DA MENTE

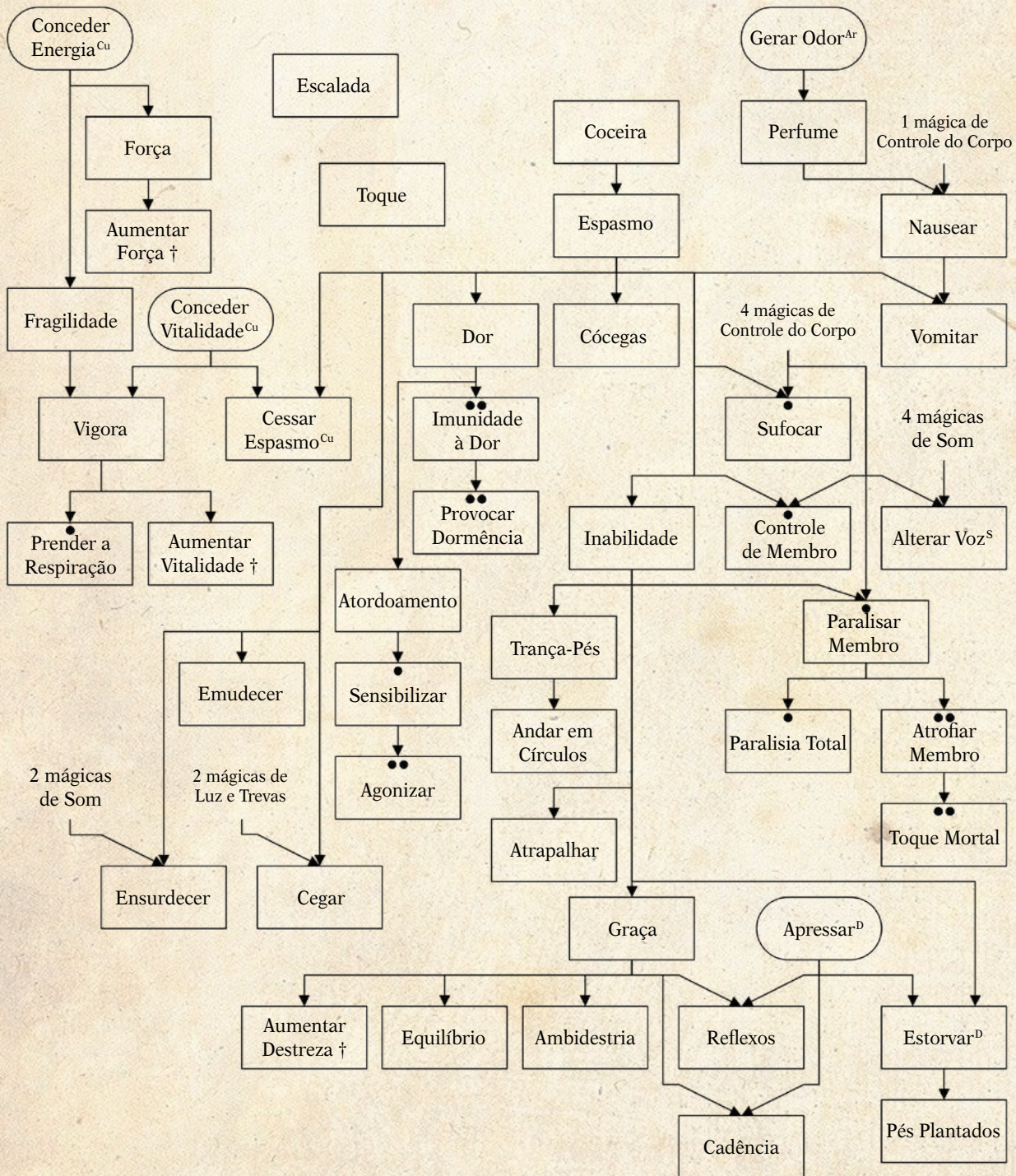


* Apenas Audição Aguçada também é uma magia de Som.

† Uma das quatro variações da mágica Aumentar (Atributo).

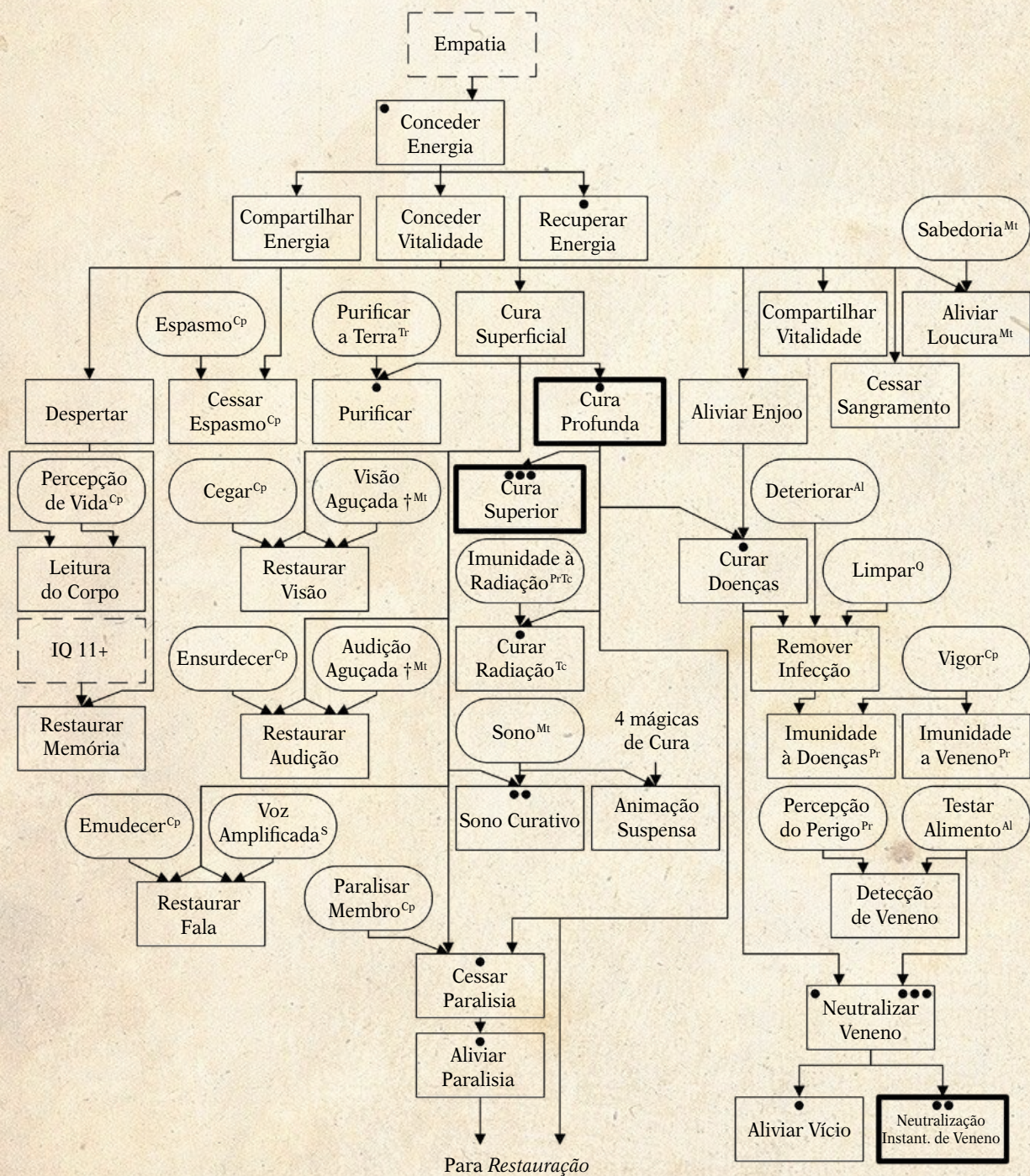


ESCOLA DO CONTROLE DO CORPO

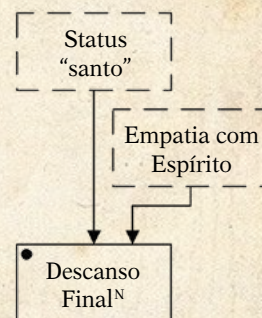
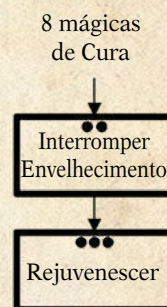
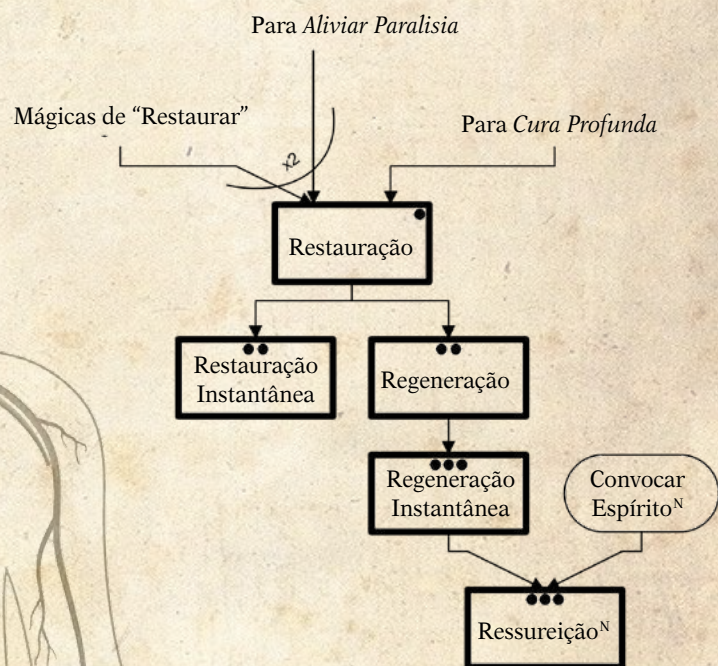
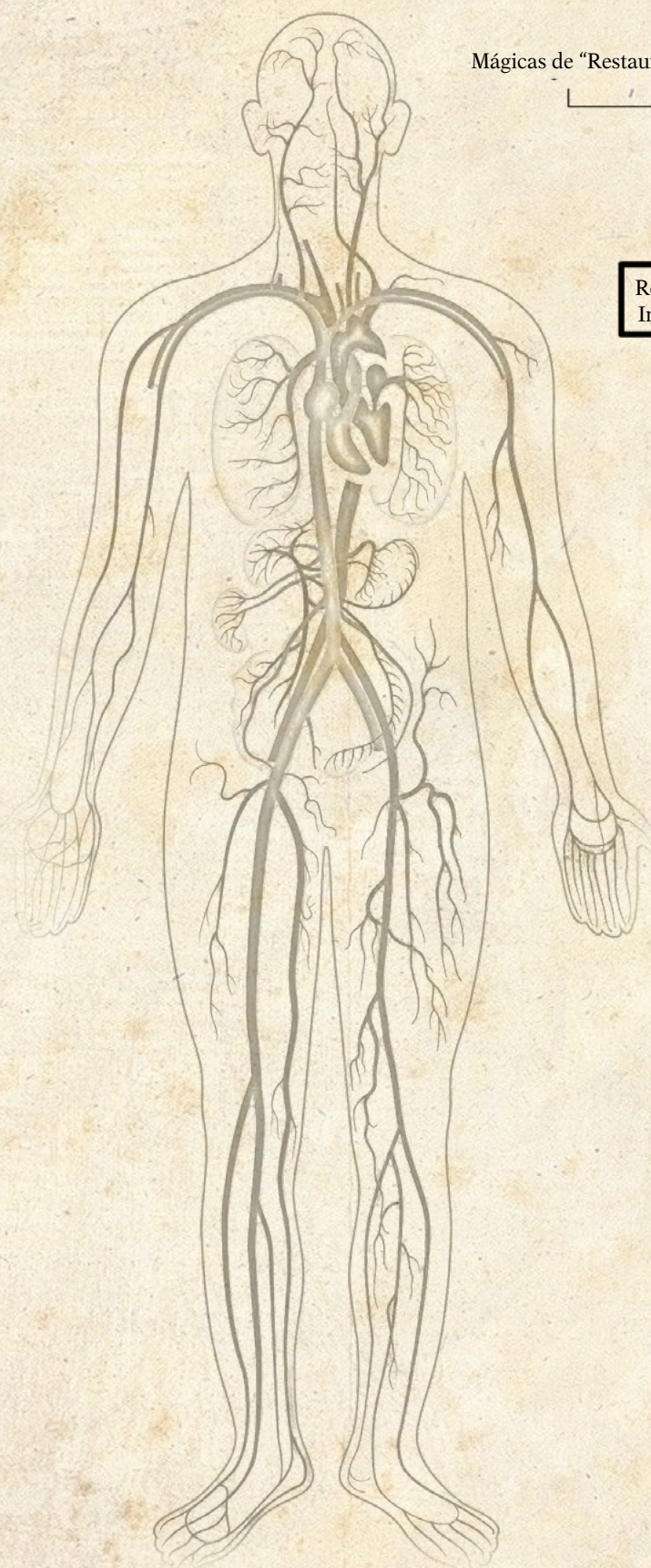


† Uma das quatro variações da mágica Aumentar (Atributo).

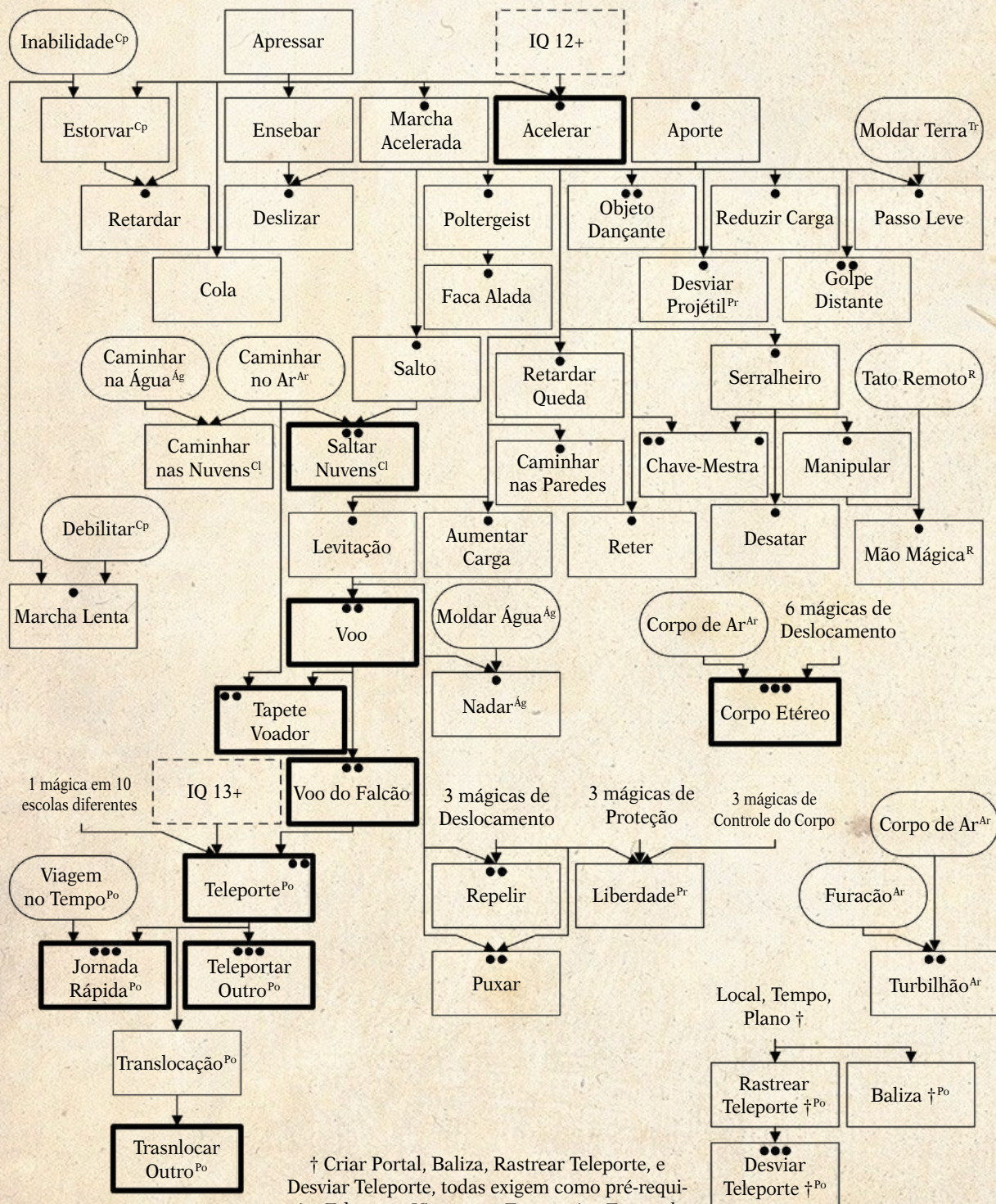
ESCOLA DA CURA



† Uma das variações da mágica Sentido Aguçado.



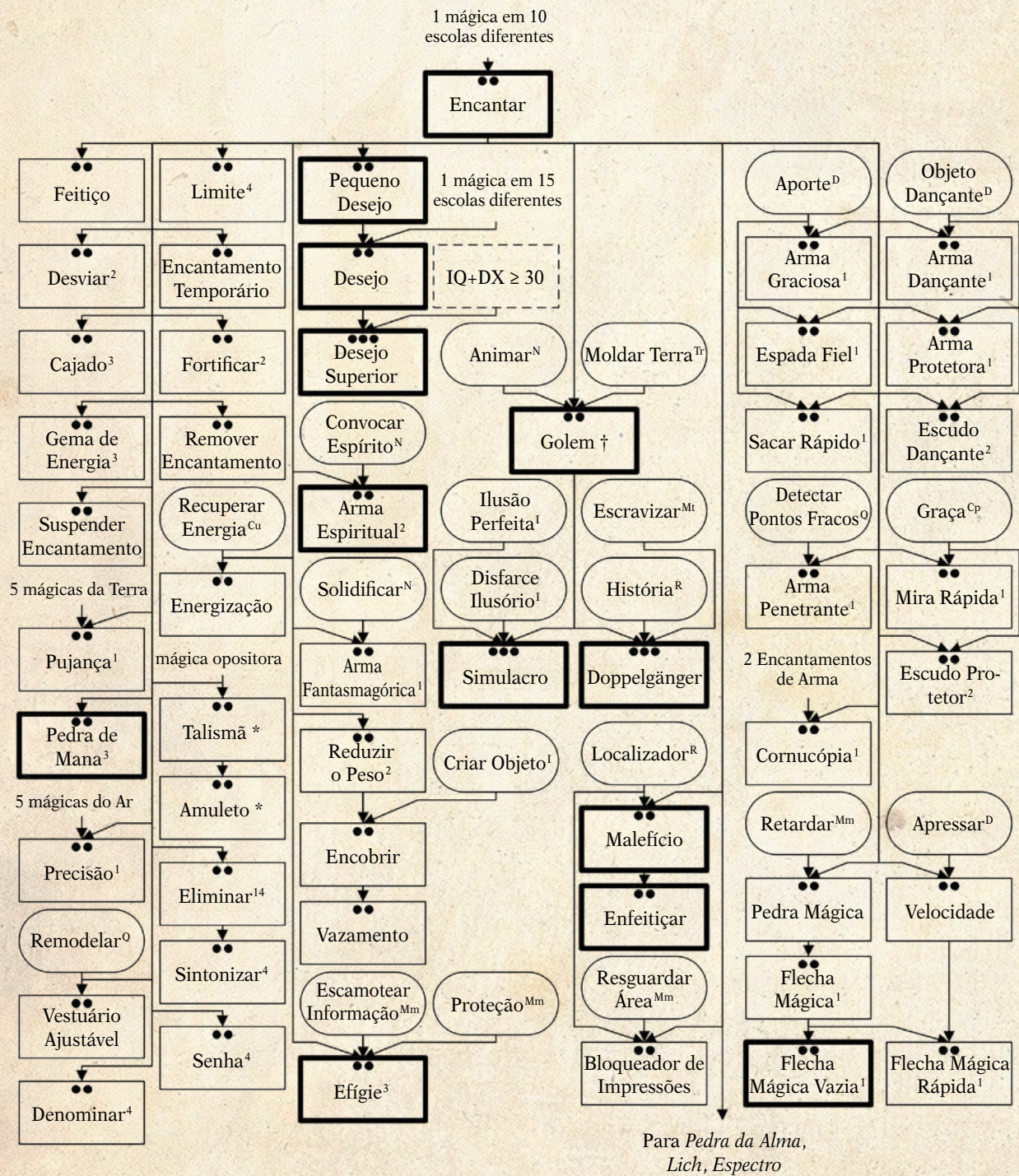
ESCOLA DO DESLOCAMENTO

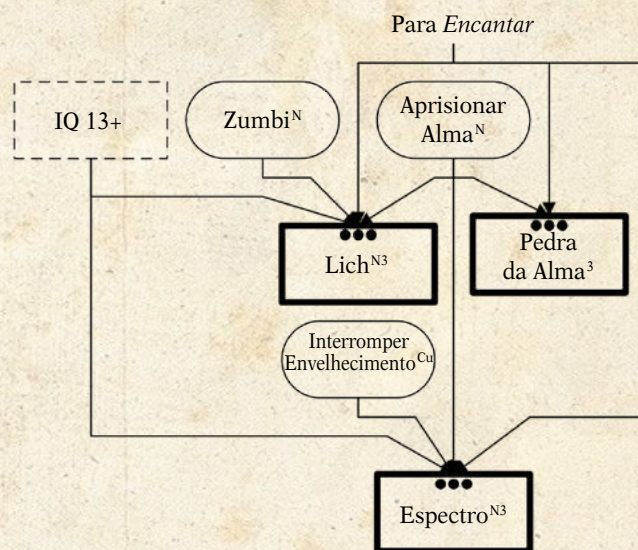
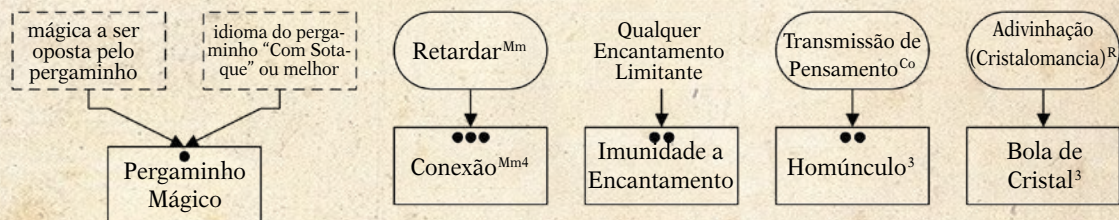


† Criar Portal, Baliza, Rastrear Teleporte, e Desviar Teleporte, todas exigem como pré-requisito Teleporte, Viagem no Tempo e/ou Trocar de Plano, dependendo de como a mágica será usada. Veja *Mágia*, páginas 84-85 e 148 para detalhes.



ESCOLA DO ENCANTAMENTO





As mágicas nesta escola exigem a permissão do Mestre para serem aprendidas pelos PdJs.

¹Encantamento de Arma

²Encantamento de Armadura

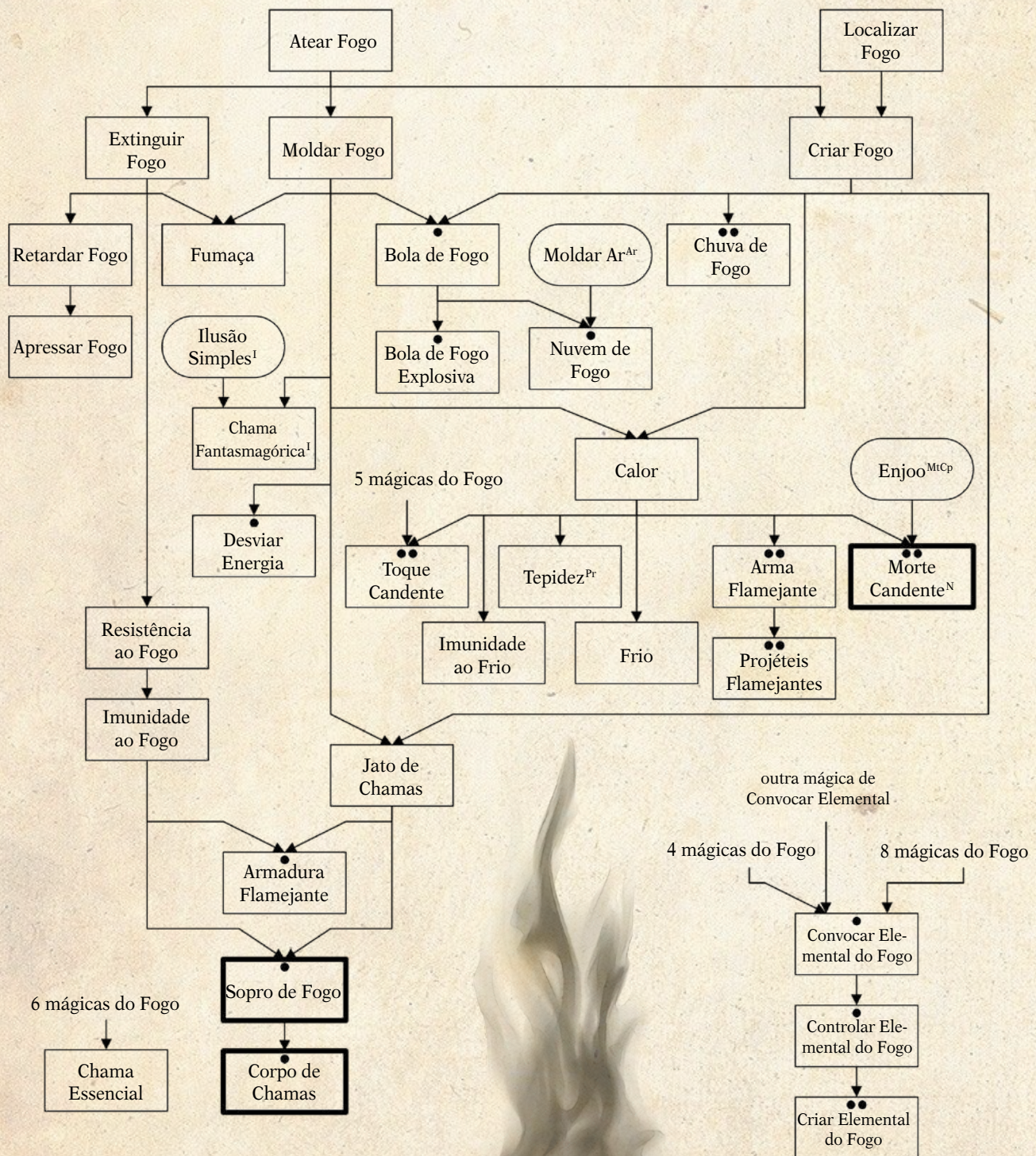
³Instrumentos Mágicos

⁴Encantamentos Limitantes

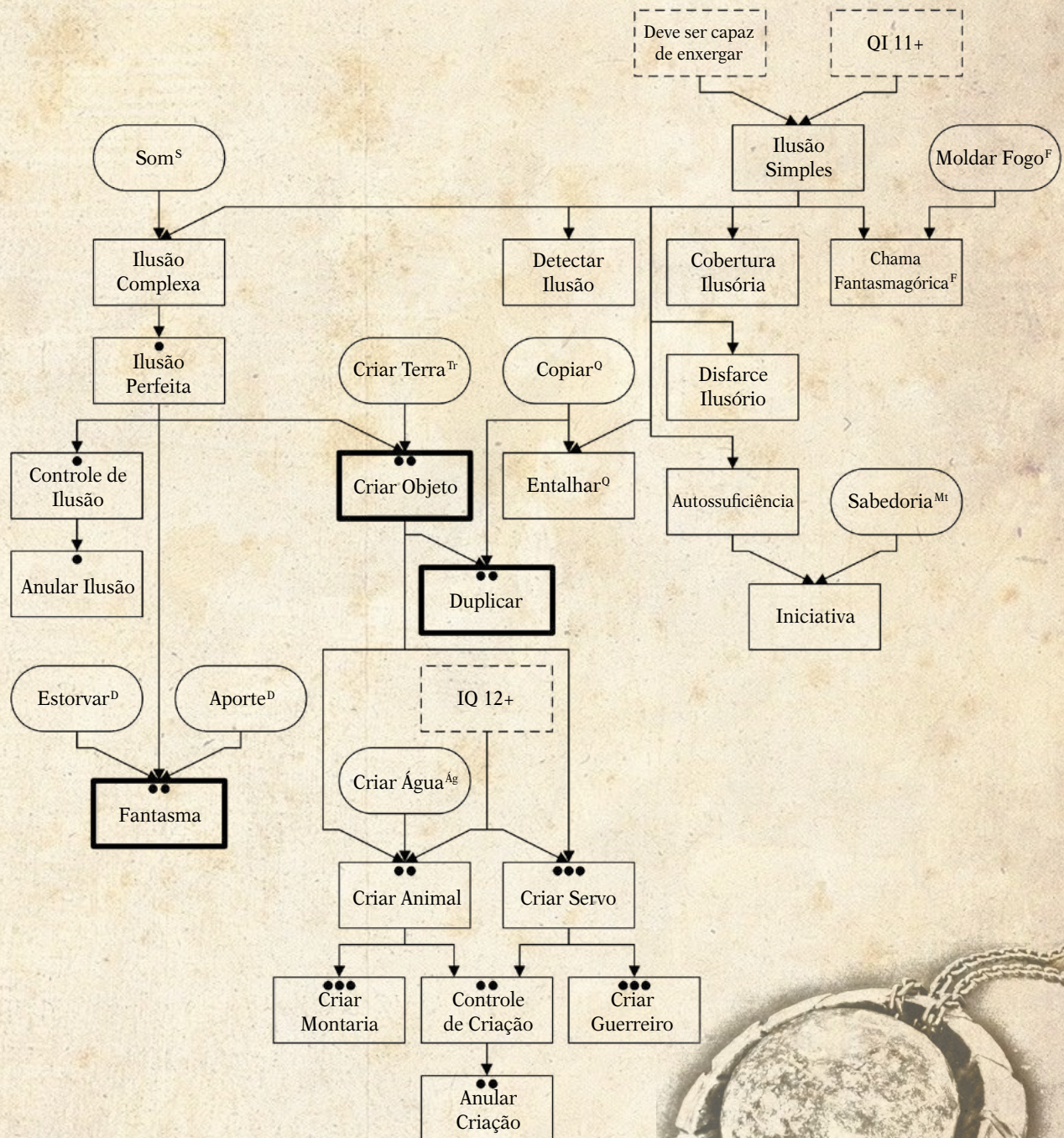
† Outras mágicas podem ser necessárias para funcionar com materiais incomuns.

* Cada proteção é uma mágica diferente; cada Talismã é o pré-requisito para a mágica Amuleto do mesmo tipo.

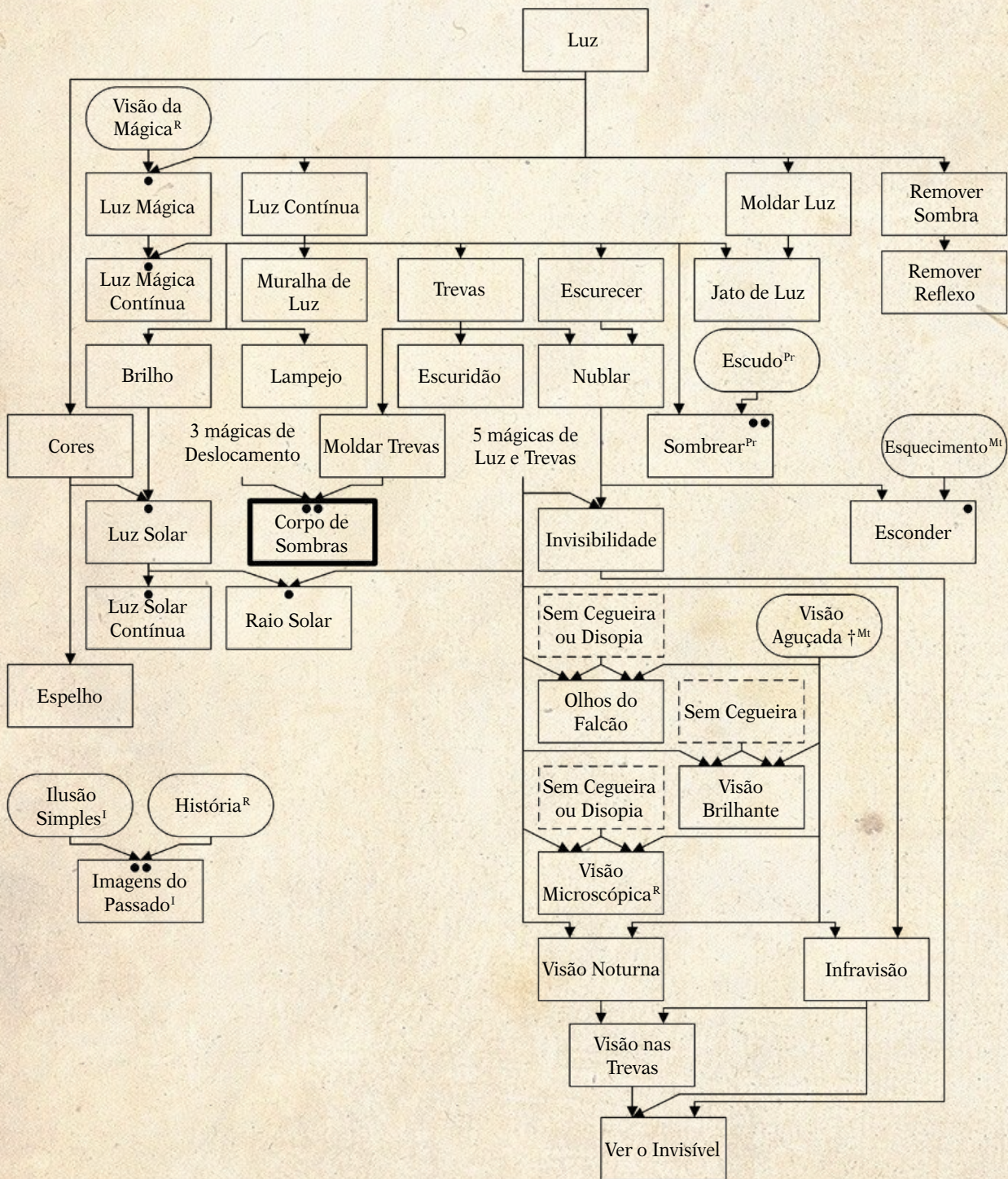
ESCOLA DO FOGO



ESCOLA DA ILUSÃO E CRIAÇÃO



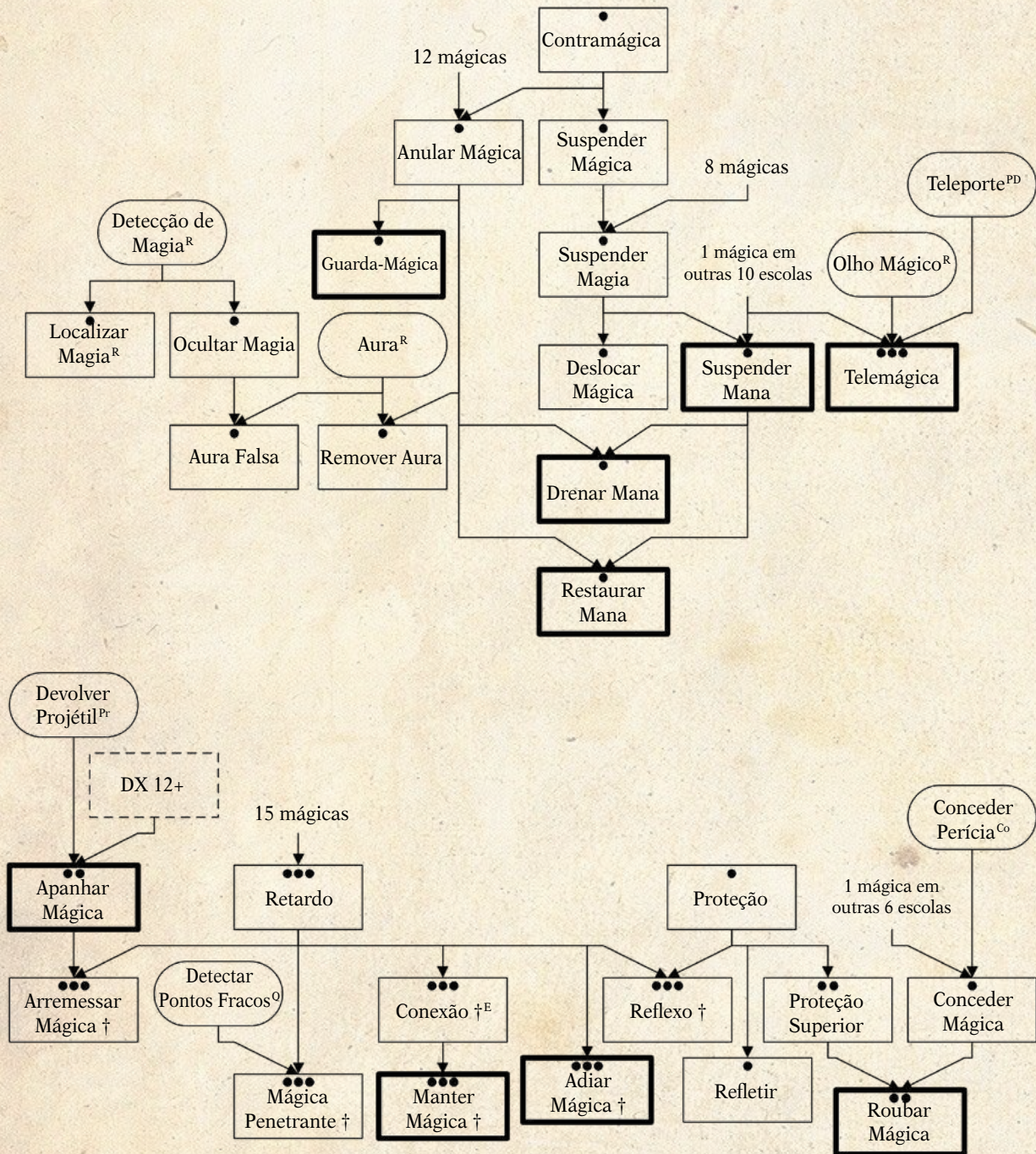
ESCOLA DA LUZ E TREVAS



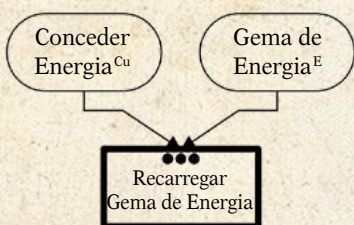
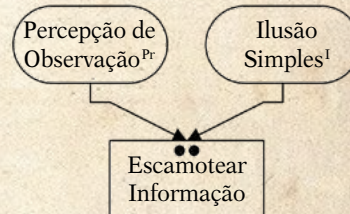
† Uma das variações da mágica Sentido Aguçado.



ESCOLA DAS METAMÁGICAS



† Mágica de Conexão



1 mágica em outras 15 escolas

Remover Maldição

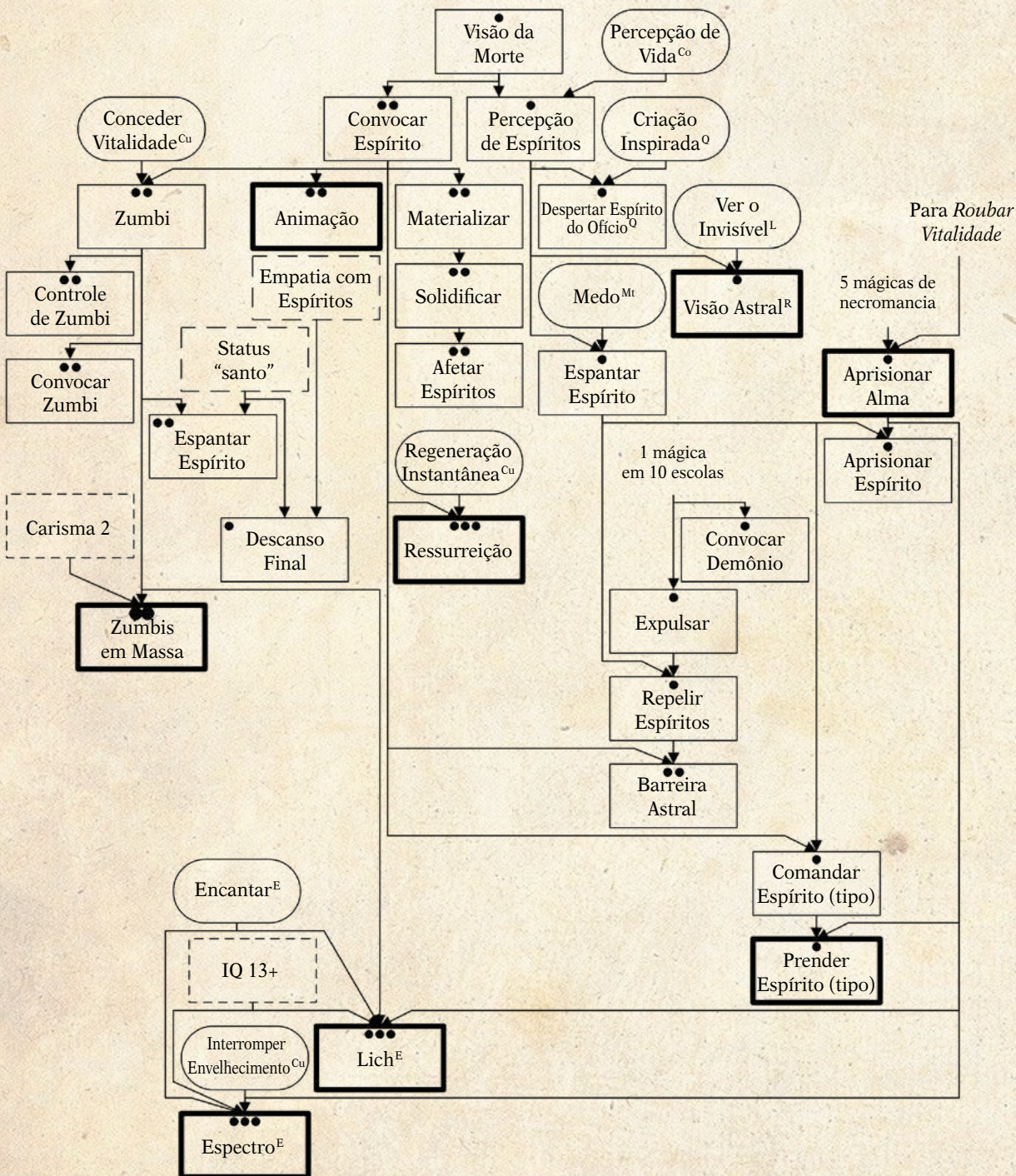
1 mágica em outras 12 escolas

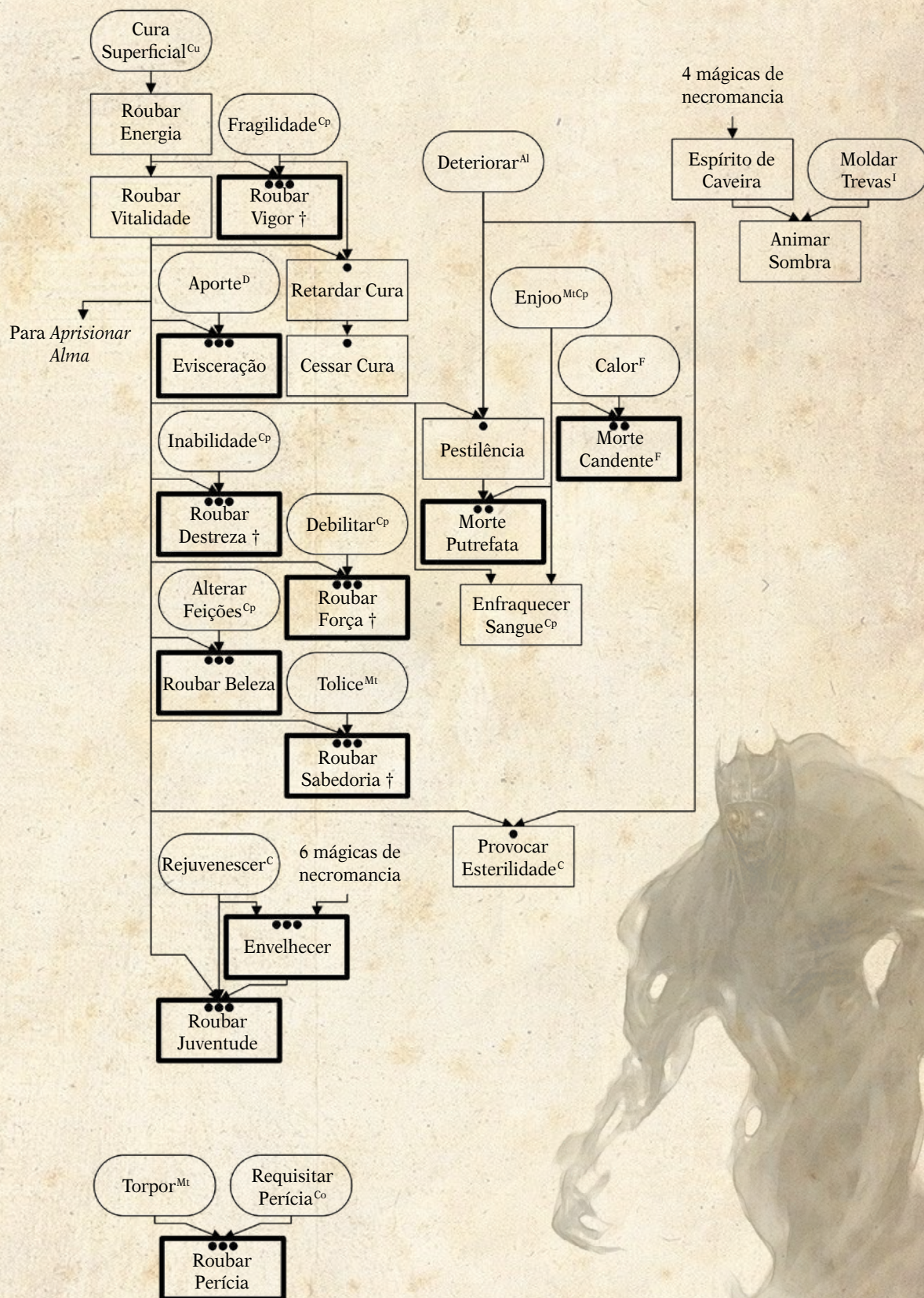
Suspender Maldição

1 mágica em outras 7 escolas



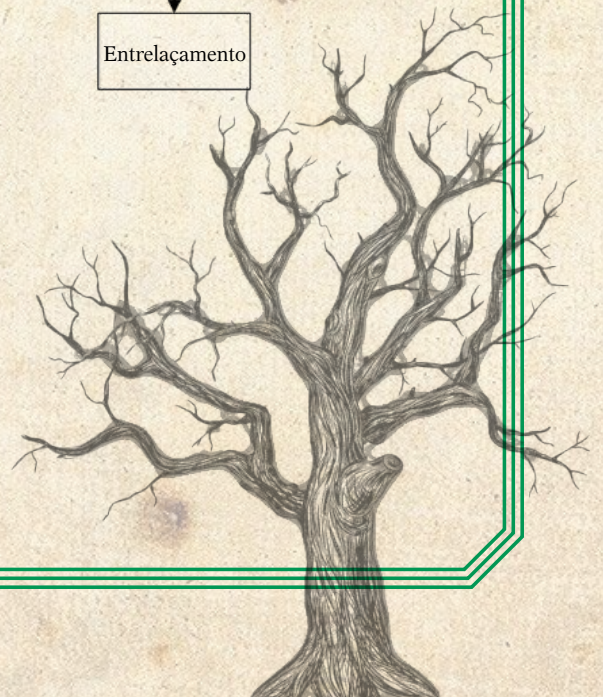
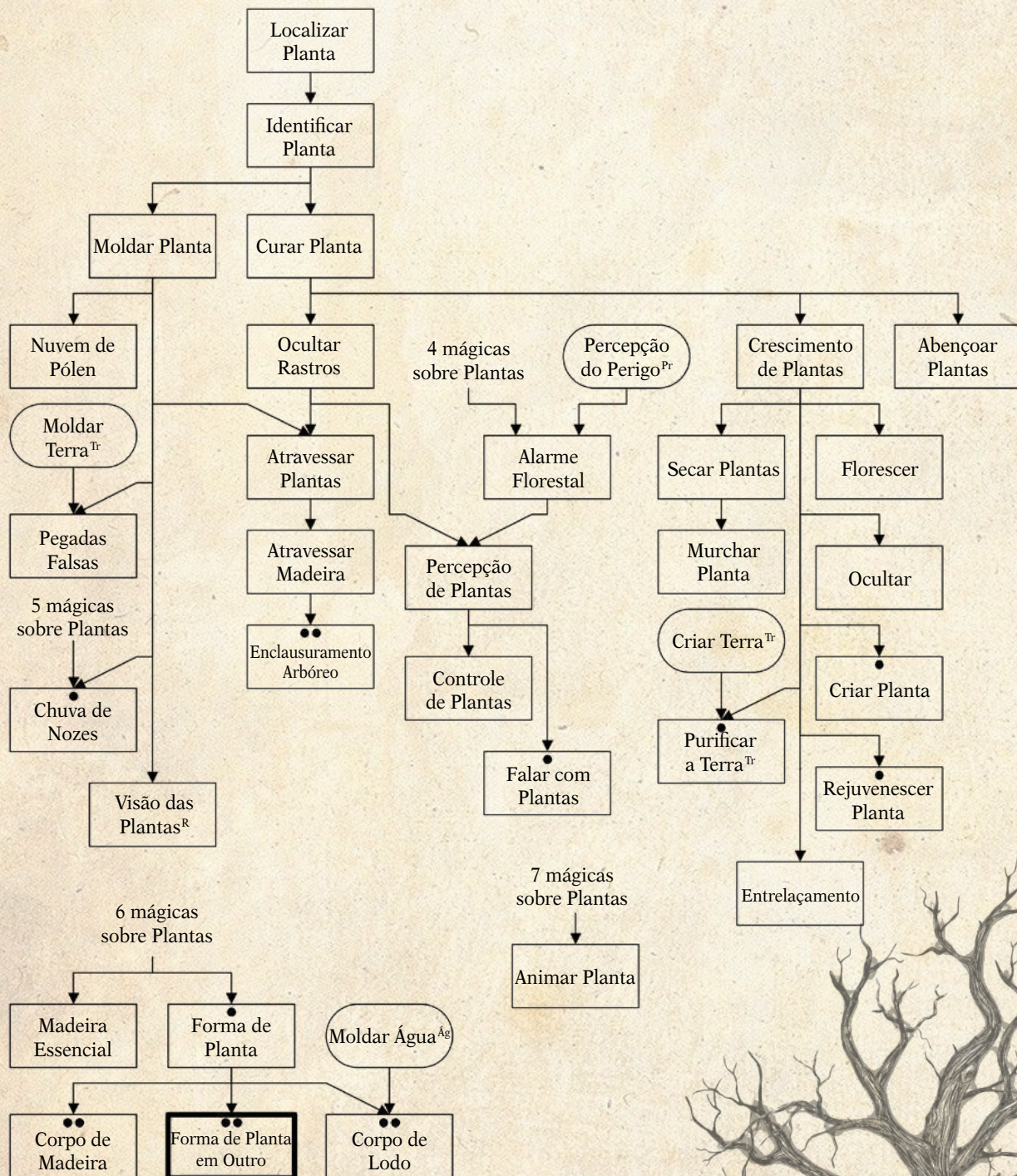
ESCOLA DA NECROMANCIA



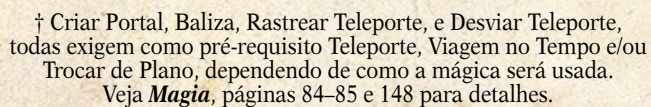


† Uma das variações da magia Roubar (Atributo).

ESCOLA DAS PLANTAS

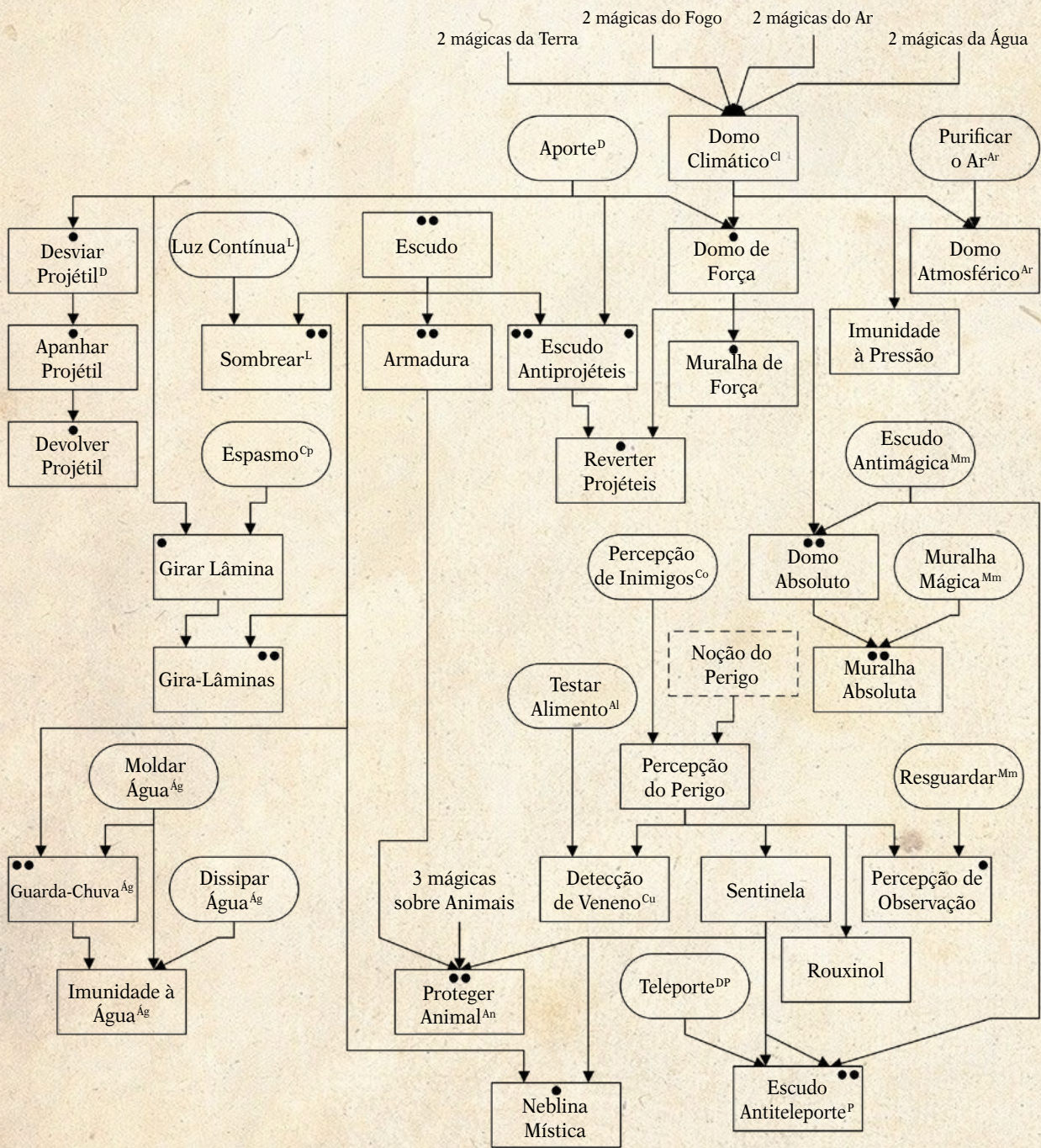


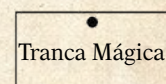
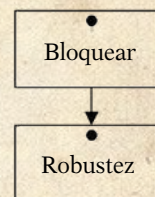
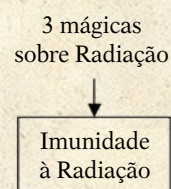
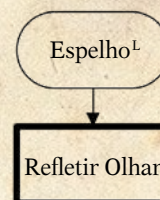
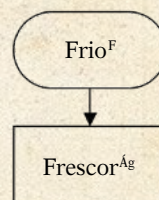
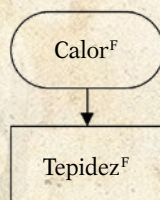
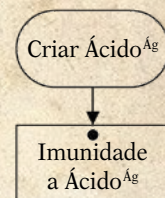
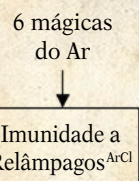
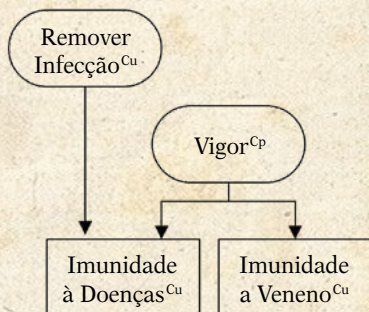
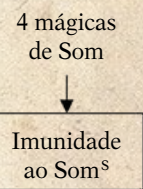
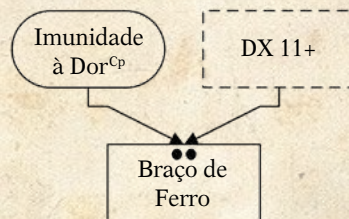
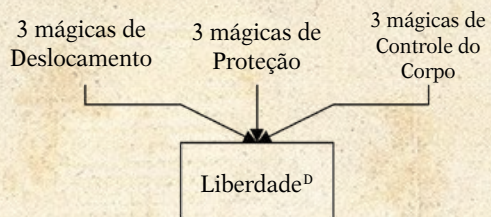
ESCOLA DO PORTAL



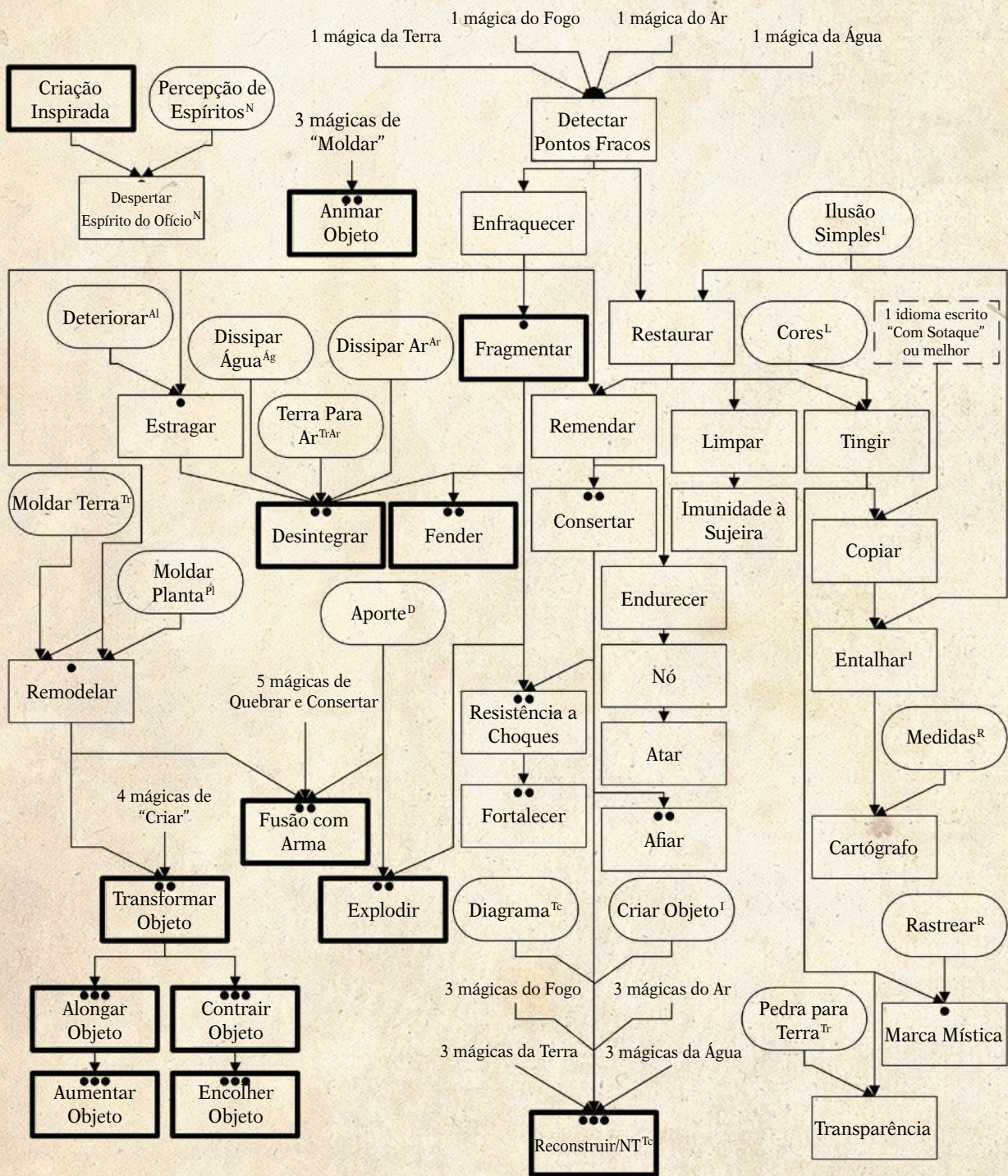
* Cada plano exige uma mágica diferente; cada Convocação Planar é o pré-requisito para as mágicas de Viagem e Visita para o mesmo plano, e cada mágica de Viagem é o pré-requisito para a mágica Viagem Planar Para Outro no mesmo plano

ESCOLA DE
PROTEÇÃO E AVISO



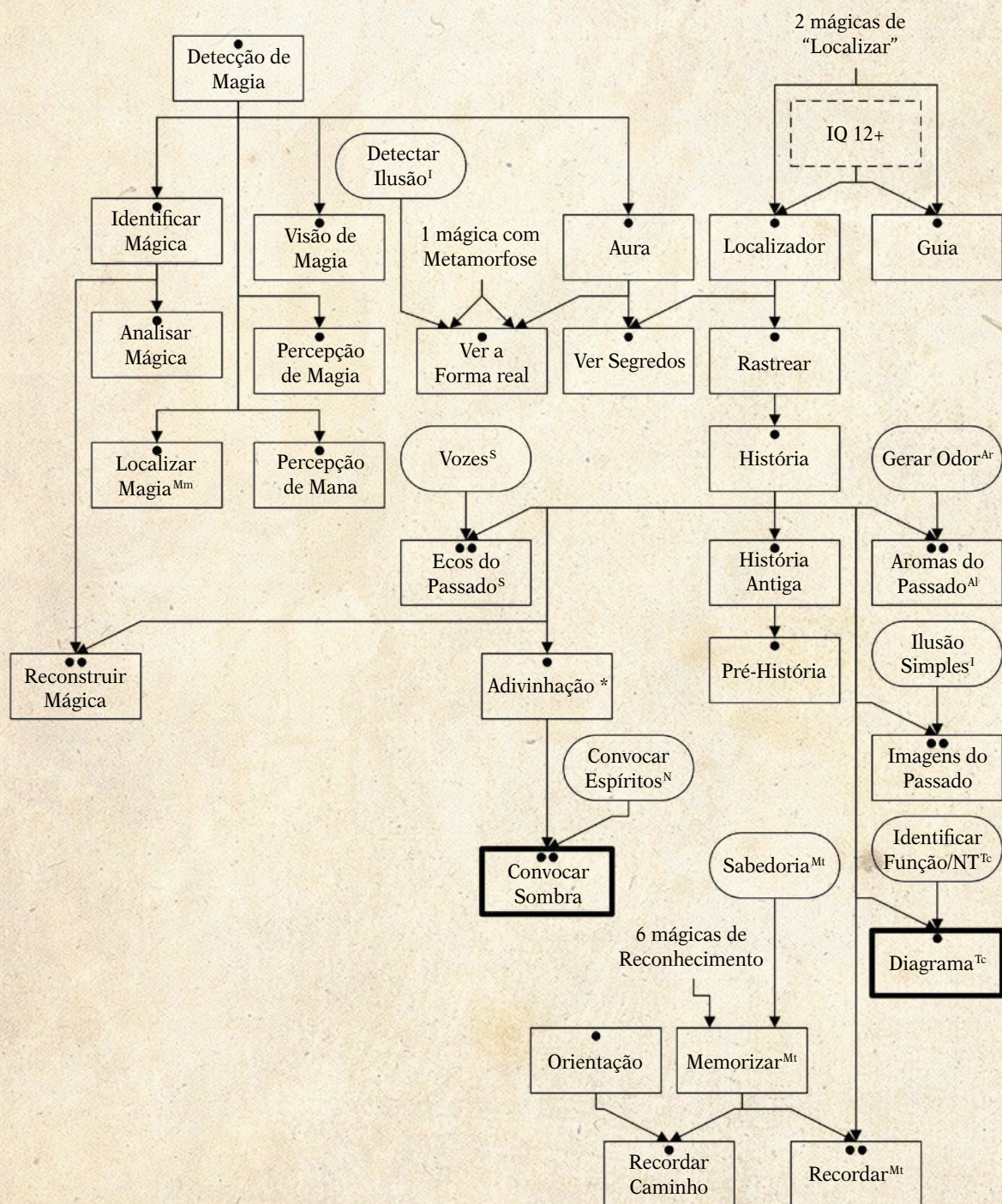


ESCOLA DE
QUEBRAR E CONSERTAR



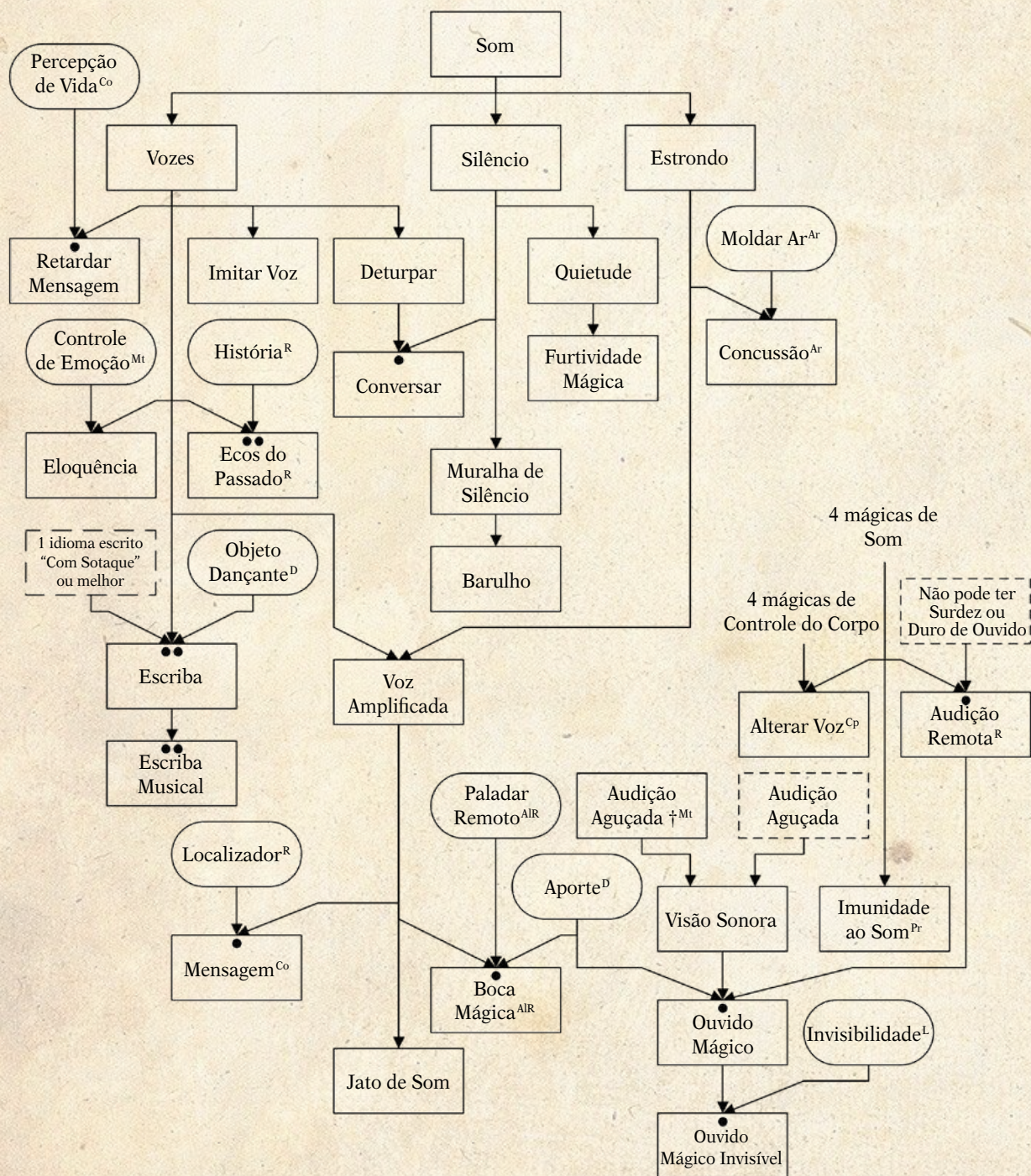


ESCOLA DO RECONHECIMENTO



* Exige outras mágicas conforme especificado na descrição de cada método de adivinhação.

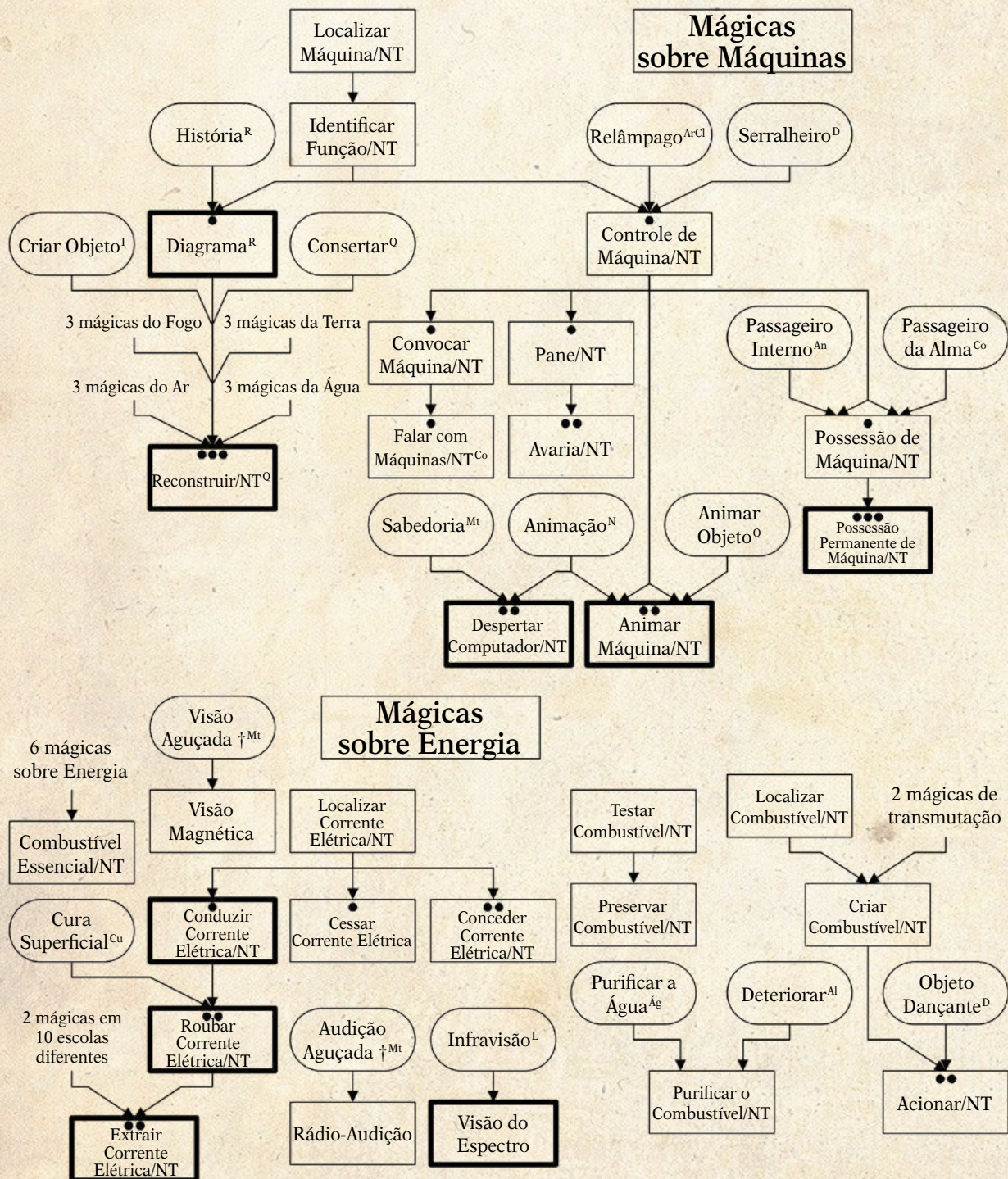
ESCOLA DO SOM



† Uma das variações da magia Sentido Aguçado.

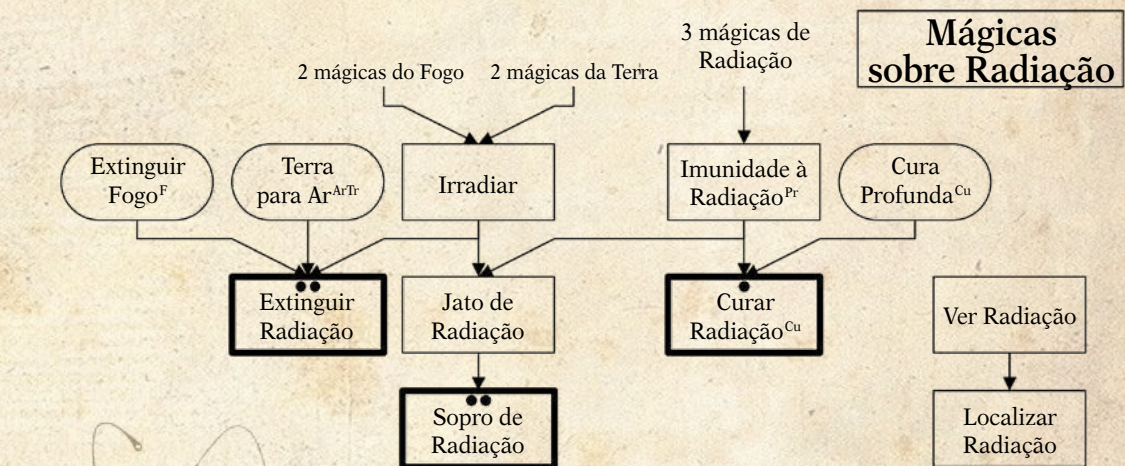


ESCOLA DAS TECNOLÓGICAS

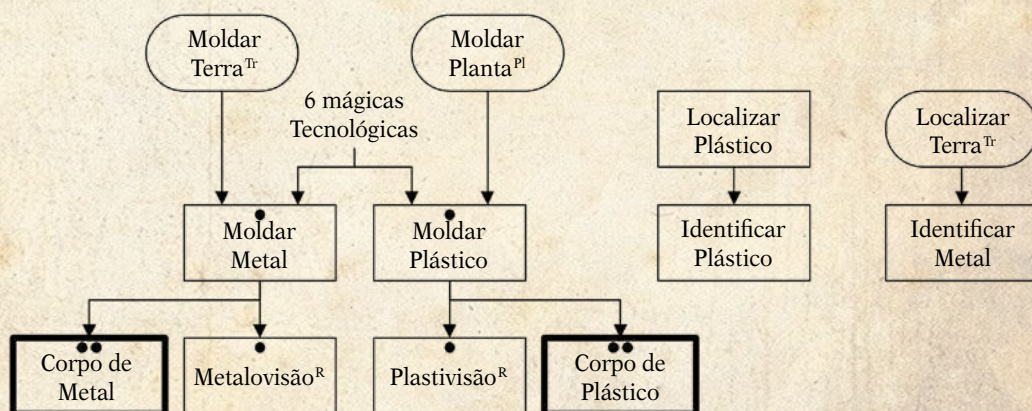


OBS.: Muitas mágicas Tecnológicas são Perícias Tecnológicas (pág. MB168) e devem ser aprendidas em um NT específico.

† Uma das variações da mágica Sentido Aguçado.



Mágicas sobre Metal e Plástico



ESCOLA DA TERRA



A MAGIA ESTÁ EM TODO LUGAR

Finalmente, os segredos dos magos estão compilados em um único volume. *Magia — A Grande Arte* — traz grande poder aos seus praticantes e oferece a oportunidade de fazer um grande bem ou um grande mal. Este livro é o guia completo de magia para a **Quarta Edição** do **GURPS**.

GURPS Magia apresenta um sistema mágico expansivo e colorido. Os jogadores podem criar qualquer tipo de mago que eles possam imaginar. Os MJs podem adaptar o sistema para se adequar à sua própria campanha ou definir aventuras no mundo de seu autor de fantasia favorito. As regras podem ser modificadas para caber em quase todos os mundos ou magos.

Este livro é totalmente compatível com as regras de magia do **GURPS Módulo Básico**, com centenas de novas mágicas e vários sistemas alternativos de magia, incluindo magia de improvisação, magia com símbolos, magia clerical, magia ritualística e alquimia.

Abra e aprenda novas e estranhas maravilhas...

*Para usar o **GURPS Magia** é preciso o **GURPS Módulo Básico da Quarta Edição**. As idéias de mágicas neste livro podem ser usadas com qualquer jogo de fantasia.*



Baseado no GURPS MAGIA por Steve Jackson

e GURPS GRIMÓRIO por S. John Ross e Daniel U. Thibault

Compilado por Michael Suileabhain-Wilson

Editado por Andrew Hackard e Jeff Rose

Arte da Capa por Abrar Ajmal, Roberto Campus, Kirk Reinert, Romas, Douglas Shuler, Rogério Vilela, e John Zeleznik

Ilustrado por Abrar Ajmal, Douglas Shuler, Bob Stevlic, e Eric Wilkerson



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com